季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

平成12年3月3日発行
第5巻第1号通巻第16号
www.microgroup.co.jp/ktc/

ユーズド・ゲームズ

USED GAMES

2000 SPRING
VOL.14



夜明けに背を向け限界速度！

プレイするだけがゲームじゃない！
中古ゲームライフ・リターンズ

ついにサターン降臨！
64ビット級の絶叫！



MAY 5

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUN 6

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

JULY 7

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

AUGUST 8

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

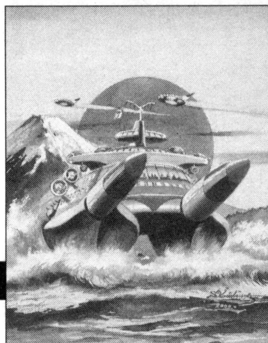


キリトリ線

時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

ユーズド・ゲームズ

2000 SPRING VOL.14 CONTENTS



表紙イラスト：小松崎茂　タイトルロゴ：金子健　表紙デザイン：小野瞳

特集1

プレイするだけがゲームじゃない！

特集2

ついにサターン降臨！

小特集

わくわく連載

広告索引

本書での略称 FC…ファミコン　SFC…スーパーファミコン　MD…メガドライブ　MCD…メガCD　PCE…PCエンジン　PCE-CD…PCエンジンCDロムロム　PCE-SCD…PCエンジンスーパーCDロムロム　GB…ゲームボーイ　PS…プレイステーション　SS…セガサターン　N64…ニンテンドウ64　NP…ニンテンドウパワー　DC…ドリームキャスト　WS…ワンダースワン

ジャンル略称 ACT…アクションゲーム　STG…シューティングゲーム　SLG…シミュレーションゲーム　RPG…ロールプレイングゲーム　A・RPG…アクションRPG　S・RPG…シミュレーションRPG　ADV…アドベンチャーゲーム　A・ADV…アクションADV　レース…レースゲーム　テーブル…テーブルゲーム　パズル…パズルゲーム　音ゲー…音楽ゲーム　スポーツ…スポーツゲーム　その他…その他

プレイするだけがゲームじゃない!

中古ゲームライフ Returns!!

リターンズ

ゲームソフトをがしっと差し、電源を入れて始まる世界…。そこに入りこむのが「ゲームライフの王道」だけど、ちょっとソレだけじゃ物足りない。ゲームをプレイする以外のところにも、色んな楽しみ方が転がっているはずだ！

今回で2度目の中古ゲームライフ特集は、少し脇道にそれた世界…同人誌やイベント、インターネットでのゲーム生活を紹介しよう。もちろん、部屋を美しくする整理整頓術も健在。

さあ、これを読んでキミも新たな地平へと旅立とう!!

休日に、必ず開かれているイベント。身近な友人に同好の士がいなくとも、日本のどこかには必ずや同じものにハマっている人がいるはずだ！　そんな人たちと直に会えて話せるところがイベント最大の魅力！

生身の交流が魅力的！

仲間と話そう イベント編

イベントの種類は千差万別

「イベントっていうと、メーカーが開催する新作ソフトの発表会とか、パロディマンガの同人誌即売会とか、コスプレイヤーが集まったりする、アレでしょう？　ユーゲー的には関係ないんじゃ…」

そう思ったあなた。確かにそれは間違ってはいない。けれどもあちこちでよーく探してみると、ちゃんとユーゲーライクなイベントがたくさん開かれているのだ！

そんなちょっと誤解されやすい「イベント」を、編集部のイベント初心者が取材してみた。

一口に「イベント」といってもその種類はとてもたくさんある。ゲーム系のフリーマーケット、同人誌即売会、ゲーム大会、トークショー、中にはお茶会なんていうのもある。ジャンルのくくりだって、「ファミコン」とか「ＳＴＧ専門」とか、中にはタイトルを限定しているものだってある。要はその場所に、直に人間が集まって何かしよう、というところが一番の特徴だといえる。

一般的に、数百円～千円程度の入場料（イベントパンフレットの購入が義務づけられていて、それが入場料の代わりになることも多い）を払って会場へと入る。ゲーム大会などは事前の申し込みが必要な場合があるが、トークショーを聞いたり、様々な同人誌や展示品を見て回ったり、という程度ならば当日急に思い立って出かけても大丈夫だ。

そんなイベントにもやはり欠点はある。どうしても開催が大都市に限定されてしまうのだ。

直接見聞できるという長所は捨てがたいが、かといって交通費を何千円もかけて行くべきか、というと…そのあたりは個人の価値観になってしまう。手軽さ、という点においては、後述のインターネットや同人誌の通信販売に一歩譲ることになる。

今回の特集では、同人誌即売会とゲーム大会を中心にしたＳＴＧ専門イベントの「ＲＡＰＩＤ５１２」、ライブハウスでのゲームプレイとトークショーの「ファミコン１０００本ノック」、夏冬２回開催される日本最大の同人誌即売会「コミックマーケット」、セガ系に内容を絞った「脳天直撃16ｔセガのゲームは世界いちぃぃぃ！」をそれぞれ取材させていただいた。

ついつい一人で部屋にこもってしまいがちのゲームユーザーにとって、様々な人に会えるこんなイベントは貴重かもしれない。

また、次ページではイベント開催側にまわりたい人のための、簡単なノウハウを掲載。ぜひ、新たな中古ゲームライフの一助として欲しい！

イベント開催のススメ

「こんなイベントないかなあ」と思っても、ほかになければ自分がやるしかない！　でも実際のトコはどうすればいいの…!?

マイナージャンルは自給自足が基本！

文化祭だって見に行くだけより参加したほうが楽しいように、ことイベントというものは深くハマればハマるほど喜びも倍増していくものだ。もしもあなたが「自分でもやってみたい！」と思ったとき…具体的にどのあたりが問題になるのか、また成功させるポイントはどこにあるのか？『サイキックフォース２０１２』のゲーム大会を開催している「プレイヤーズマスター（ＰＭ）運営委員会」の皆さんにご協力いただいて、そのあたりのお話をうかがってみた。

【準備期間は結婚式並みに】

どんなイベントでも、誰かの家で…なんて場合を除いては会場を借りなければならない。通常営利目的ではないユーザー主催のイベントの場合、強力な味方となってくれるのが公共の会場だ。管理している自治体によってまちまちだが、これらの使用申し込みはおおよそ開催日の半年から1年前が相場となっている。まずは、安くて交通の便のいい会場を探すことから始めよう。その際、物の販売が禁止されていたり入場料を取ってはいけないという施設もあるので注意が必要だ。

【宣伝は口コミが命】

おそらく現在最も効率よく宣伝できるのがインターネットだろう。専用のホームページを作ったり、同好の志に呼びかけてあちこちのＨＰに宣伝資料を置かせてもらったり…。ほかのイベントでチラシを配るという手もある。「ＰＭ」の場合、全国各地のゲーセンにチラシを置かせてもらうことでも対処したという。

【気になる費用は自腹覚悟で】

２～３万円以下の会場を借り、２００人の参加者から数百円の入場料を集め、筐体は借物、イベント経験者がスタッフにいる…という恵まれた条件の「ＰＭ」でさえ、実情は赤字だったという。実際にイベント開催に向けて動きだしてみると、意外なところでお金が出ていくことに気づくだろう。参加者への連絡費、音響機材のレンタル料など…。とりあえず、発起人がまとまったお金を出してあとから精算するのが最も問題が少ないとか。ちなみに「第1回ＰＭ」の経費は約12万円だった。

【成功の鍵はスタッフの熱意】

発起人以外で協力してくるスタッフが、どれだけ熱心で協力的かに成功はかかっているという。意見の相違は必ずあるので、それで人間関係が危うくならない仲間を集めることだ。趣味のことだからとなあなあにせず、いかにビジネスライクに運営してくれるスタッフがいるかが、イベント成功の分かれ目だ。

大変なことは本当に山ほどある。そんな厳しいことを越えてもイベントを開きたいという情熱、自分たちでやらなければ、という愛があるか。最後はやっぱり熱意がモノを言う。逆にいえばそれがあればなんとか乗りきれる、というお話だった。

自分が気軽に参加したイベントにも、実は数ヶ月にわたる主催者側のご苦労があってこそのこと。これからちょっと見る目が変わってくるかな…？

プレイヤーズマスター運営委員会

カルト的人気を誇る対戦ゲーム『サイキックフォース２０１２』の大会を、プレイヤーの手で開いてしまおう、という情熱の元に大会開催を続けている方々。同作品のテストプレイヤーや大会上位入賞者がスタッフをしているため、全国から非常にレベルの高いプレイヤーが集まる。コスプレやギャラリーだけの参加も可。99年5月の第1回にひきつづき、今年2月には第2回大会が埼玉県熊谷市で開かれた。4月にもミニ大会を計画中だ。

URL:http://www2.odn.ne.jp/~aab50410/pm/pmindex.htm

STGとレトロゲームのイベント

RAPID512

99年12月12日　東京文具共和会館4F

イベントを知るために客として行ってみよう

さて、中古ゲームライフ・イベント編ということだが、イベントを知るには実際に行くのが手っ取り早い、というわけで早速取材に行ってみた。

今回お邪魔させていただいたのは、STGとレトロゲームのイベント「RAPID512」。いわゆる同人誌即売会なのだが、ゲーム大会などの企画もあって、いろいろと参考になりそうな要素が多そうだ。

イベントへの行き方

イベントが始まるのは午前11時からだが、取材は午後1時ごろから行くことにした。あまり早く行っても、サークルの準備などで混雑しているためだ。ライブなどなら早く行って早く並ぶものだが、同人誌即売会のようなイベントならば、遅目の時間に行った方がゆっくりと見て回れる。

会場は東京文具共和会館の4階。このような個人系のイベントでは、小規模の会場を借りることがほとんどだ。ほかのフロアやスペースではまったく別のイベントをやっていることもあるので、迷いこんだり迷惑をかけたりしないように注意が必要だ。



会場の全景。それほど広い会場ではないが、お客はかなり集まっているようだ。

会場の入口ではパンフレットが売られている。これを買うことが入場料代わりになるので、1冊買っておこう。

とんでもなく「濃い」空間

ここからは実際に会場を回ってみた感想だが…いやはや、パワーがあるというか、非常に濃い感じになっている。出展しているサークルの本などをいろいろと読ませてもらったが、内容の詰まった本もあれば、意表をついた本まで様々なものがあった。

STGがメインのイベントということで、おそらく攻略ものの本はあるだろうなと思っていたが、『怒首領蜂』2周目攻略までやっている本があるとは…。ほかには『ストライカーズ1945Ⅱ』などの攻略本もあった。シューターの執念恐るべし。

また、攻略系だけではなく、パロディマンガやイラスト集があったりもする。普通、同人誌というとそちらの方がメインなのだが、STGを題材にしてキャラもののイラスト集を成立させるというのは、なかなか珍しい。ちなみに題材は『ガンバード2』や『エスプレイド』など。

そのほかにも、ファミコンのソフトレビュー本、『レイフォース』の小説、レトロゲーム音楽アレンジ集、ぬいぐるみ、セガマークⅢ本、『レイディアントシルバーガン』完全攻略CD-ROM(!)などなど、「好きだからこそ」という心意気を感じられるものがたくさんあった。

もし、会場を回っていて気になる本を見つけたら、その時はサークルの方に一声かけて、見本誌を見せてもらうのがいいだろう。

いろんな企画にも参加しよう

ただ本を買うだけではなく、変わった展示物を見たり、様々な企画

に参加するのもイベントの楽しみの一つ。

会場の隅のほうに目を向けると、なんと『怒首領蜂スペシャルバージョン』（世界に1枚しかない、大変貴重な基板）がフリープレイで開放されていた。また、さりげなくFCの『ギミック！』や『烈火』が机の上に置かれていたりするのもポイントが高い。

そして、即売会が終わった後は、レトロゲームクイズ大会とゲーム大会が開催された。

クイズ大会の方は、「『ファンタジーゾーン』に出てくる黄色い風船の効果は？」とか「MSX版『沙羅曼蛇』の自機の名前は？」といったマニアックな問題が続出。また、コイン投入音のイントロクイズなどもあった。しかし、それでもちゃんと答える人がいたのはさすがだろう。

ゲーム大会に使用されたゲームは『バトルガレッガ』と『レイディアントシルバーガン』。さすが、マニア層からの支持が厚いゲームを選んでいる。渋い選択だ。

参加人数は10名弱程度だったが、どのプレイヤーもハイレベルなテクニック（例えば『レイディアントシルバーガン』ステージ5をソードのみでプレイなど）を惜しげもなく披露してくれた。

…というわけで、イベントは終了。STGやレトロゲームが好きな筆者には、非常に楽しめるイベントだった。おそらく、STGに興味のない人は、いまいちピンと来なかったかもしれないが、「知っている人同士だからこそ楽しめる」という要素を用意しておくのも、個人で主催するイベントならば大いにありだろう。



展示されていた怪しげなブツたち。光が当たってわかりづらいが、左上にPC-6001用『グロブダー』が…

開催者コメント

RAP-D準備会代表
黒内あつしさんより

Q●イベントを開催しようと思ったきっかけは？

A●各種ゲーム系同人イベントは、拡大と共に無個性化してしまいました。そうした状況の中で、何とかして自分たちの手で、埋もれていくマイナーゲームや忘れ去られていくレトロゲームの同人誌を売る場所を作り出したいと思ったからです。

Q●開催までにトラブルなどありましたか？

A●何から何まで大変でした。スタッフもサークルも客も、ゲームに対するこだわりが強すぎて、しかも趣味がバラバラなので、ゲーム大会ひとつ決めるのにも意見をまとめるのに何ヶ月もかかりました。

Q●予算や会場の確保で苦労した点は？

A●ゲーム大会などに時間をかけるので、会場を朝から夜まで借りていて、会場費がものすごくかかります。サークル参加費やパンフレットの売上だけでは到底足りず、私の私財で穴埋めしている有様です。

Q●スタッフやサークル、そしてお客を集めるために、どのような工夫をしましたか？

A●スタッフはどういうわけか自然に集まりました。サークルを集めるのには本当に苦労していて、正直言ってあまり集まらなかったですね。でも、マニアが集まりそうなゲーセンにチラシを置かせてもらっているので、一般客を集めるのは結構簡単なんです。

Q●イベント開催中に困ったことなどありましたか？

A●ゲーム大会の参加者が最初は思うように集まらなくて、ポシャるかと思いました。でも、後からちゃんとうまいプレイヤーが集まってくれて助かりましたよ。

Q●イベントを開催したいと思っている人にアドバイスをお願いします。

A●主催者は対象（この場合はゲーム）に対して客観的になるべきですね。自分の得意な範囲に留まらず、いろんなタイプのゲーマーと接してみるのが近道だと思います。

セガファンたちの魂の叫びを聞け！

脳天直撃16t セガのゲームは世界いちぃぃぃ！

2000年1月16日　都立産業貿易センター5F

セガファンの巣窟に潜入

さて、次のイベントは「脳天直撃16t　セガのゲームは世界いちぃぃぃ！」。この名前から見ても分かるとおり、セガファンによるセガファンのためのセガイベントである。なんてストレートなタイトルなんだ。

このイベントも前述の「RAPID512」と同じく、同人誌即売会＋各種ゲーム大会などのイベントである。同人イベントとしてはオーソドックスなスタイルだが、ゲーム単品やジャンルによるくくりではなく、「セガ」というメーカーでくくっているのが面白い。マークIII時代から熱狂的なファンも多いだけに、色々な意味で期待できる。



MDとMCD一体型マシンCDX。そして『アウトラン3D』。わかる人にしかわからない…

やっぱりいた！レンタヒーローのコスプレ

会場に入るなり、『ベア・ナックル』のBGMが聞こえてくるところがいかにも「らしい」ところである。入口でパンフレットを買って入場すると、そこはもうセガワールド（ゲーセンの名前ではない）。壁に貼られた『アフターバーナー』のポスターや、入口近くのフリープレイコーナーに置かれているテラドライブが目を引く。展示品コーナーには日本未発売のマークIIIソフト『アウトラン3D』が置かれていたりして、そのあまりのセガっぷりに驚かされた。なんだかわけが分からないが、すごいぞ。

会場の大半は同人誌のブースで、様々な本が売られていた。一応「セガ」というくくりのイベントではあるが、置かれている本は多種多様。マークIIIのソフトリストやMDソフトレビュー本から、『バーチャロン』などのアーケードゲーム攻略本、『シャイニングフォース』を題材にした小説などもある。硬派なアーケードゲーム本と『シャイニングフォース』の耽美な小説が同じ会場で売られているというのも珍しい（というか笑える）光景である。

しかし、何にも増して笑えたのは、『レンタヒーロー』のコスプレだろうか。普通はキャラへの愛からコスプレに走ったりするらしいのだが、どう考えても笑いを取りに行っているとしか思えない。お昼になると各ブースに弁当を出前していたのも、やはり芸のうちなんだろうか（ちなみに、このコスプレをしていたのはスタッフの方らしい）。


輝かしい32Xタワー（6段）。まさにセガを象徴する象牙の塔といえよう（意味不明）。

セガ社員も参加!?

イベント内の変わった催しとして、『バーチャファイター3』や

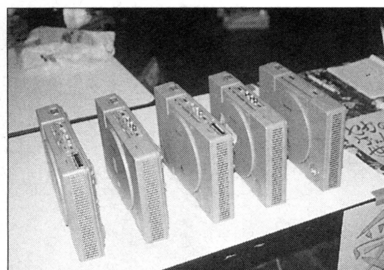
『スパイクアウト』の開発者である加来徹也氏のサイン会が開かれていた。同人イベントでゲストに開発者を呼ぶとは…と思ったが、よく見たら会場で『スパイクアウト』などの同人誌を売っていた人だった。ゲストじゃなくて参加者だったのか。

ほかにも、『レンタヒーロー』開発チームの人たちが来ていた、という噂が会場内でまことしやかに流れていた（本当に来ていたらしい）。そういえば、入口に「セガ社員の方は社員証を提示すれば入場無料です」とあったな…。

完全勝利だ!!（何に対して？）

イベントの終盤には、メガドライバー待望（？）の「32Xタワー建造計画」が実行された。「PC-FXよりも高く！」を合言葉に、次々とMD上に積み上げられる32X。一段、また一段と重ねられるごとに、タコ足配線で増えていくACアダプタがセガのセガたるゆえんか。

そしてイベントのクライマックスは「PSドミノ倒し」。PSとはもちろん『ファンタシースター』のことではなく…まあ、あとは読者の想像にお任せしよう。机の上に並べられた5台のPSが倒されると、会場は爆笑の渦に。その時、観客の一人が言った「完全勝利だ！」という台詞が妙に印象的だった。ここで「勝利って何？」などと突っ込みを入れるのは野暮というもの。勢いとか若さというのはこういうものなんだろう、たぶん。セガファンたちのパワーと笑いを見せつけられたイベントだった。



きれいに並べられたPS。編集部からのコメントはかなり差し控えたい気分の今日この頃。

開催者コメント

MEGADRIVERS **浅野留美**さんより

Q●イベントを開催しようと思ったきっかけは？

A●セガオンリーコミケがなかったから。

Q●開催までにトラブルなどありましたか？

A●確認を怠ったせいで99年冬コミカタログに広告が載せられなず、告知が不充分になってしまった。また、チラシ配布を受けてくれたところが、金銭が絡むイベントだったために断られてしまった。それと、準備中にリストラにあい、失業保険で会場費を払った。

Q●予算や会場の確保で苦労した点は？

A●イベント主催になられた方から、フロア半分を使わないかと話を持ちかけられたので、この点は楽だった。

Q●スタッフやサークル、そしてお客を集めるために、どのような工夫をしましたか？

A●ホームページの開設をしたり、業界関係者の呼び込みをしてみた（社員証で入場フリーなど）。

Q●イベント開催中に困ったことなどありましたか？

A●企画をつめこみすぎたために、イベントがタイムテーブルどおりに進まなかった。また、コンセントが一ヶ所しか確保できずに苦労してしまった。

Q●イベントを開催したいと思っている人にアドバイスをお願いします。

A●次回開催があるかどうかわからなかったので、企画の小出しはせずにつめこめるだけつめこみましたが、ここまで無理はしない方がいいです。私どももイベント主催は始めてでしたが、行動力さえあれば誰でも開催できます！



お酒とトークとFCソフト

ファミコン1000本ノック

99年12月16日　新宿ロフトプラスワン

業界人のイベント？

この「ファミコン1000本ノック」は、今まで紹介した同人誌即売会とはだいぶ性格が違うイベントで、いわゆる「トークライブ」というものだ。

開催場所は新宿にあるロフトプラスワン。ここは「居酒屋＋ライブハウス」のようなところで、観客たちはお酒やおつまみを楽しみながら、ステージで繰り広げられるトークを堪能できる。時間も午後7時から11時までとなっており、ちょっと大人の雰囲気のする集まりである。

このイベントを主催するのは、SS・PSソフト『バロック』総監督の米光一成氏と、「ゲーム批評」などで執筆しているフリーライターの平和島ミチロウ氏。

二人ともプロの現場で働いている方々なので、業界裏話が炸裂…と思いきや、純粋にゲームの話がメインだった。実際にイベントが始まると、主催者の二人はおもむろにFC本体をセット。スクリーンに画面が映し出され、そのままプレイしながらトークするという形で進められた。

実際はゲーム好きが集まる飲み会だった

主催者も観客も年代が同じくらい（いわゆるFC世代）だからか、ソフトを立ち上げるごとに観客から「懐かしい」「あれ昔プレイしたよ」の声が上がった。例えば『カラテカ』をプレイすれば、観客の方から「後ずさりすると海に落ちて死ぬ」とか「礼のポーズをやってくれ！」といった声が飛び、会場が盛り上がる。観客と一体感が妙に強いイベントだ。

しかも、時間が経つごとに酒が入ってくるので、盛り上がり方も尋常じゃない。『チャレンジャー』のプロを名乗る人がステージでプレイしたり、『バルーンファイト』の協力プレイで仲間割れしてみたり、『キャプテン翼』のプレイ中に「これ借りてっていいですか？」と口走ってみたり、ファミリーベーシックを持ちこんで2000年問題に引っかかるかどうか検証してみたりと、もはやトークライブというよりも「ゲーム好きたちの飲み会」という感覚である。

イベントの中盤にはゲストが登場。主催者から「PSソフト『風のクロノア』の制作者の方です」と説明が入ると、場内は「おおっ」とざわめいた。ところが、ゲストが「実は昔『マイティボンジャック』を作ってました」と正体を明かすと一同爆笑。貴重な当時のお話を聞くことができた。

イベント後半は観客から持ちこまれたソフトをプレイ。ソフトの多くは隠れた名作かキワモノソフトだったが、そういった知られていないソフトでも、ゲーム好きゆえに盛り上がる。『クインティ』の出来のよさや『伝染るんです』の脱力ぶりに大いに沸いた。

FCというくくりだけで集まった人たちが、このように意気投合して楽しめるというのも不思議なものだが、やはりそこは主催者の巧みな「雰囲気作り」があってこそだろう。



背後のスクリーンにゲーム画面が映し出される。ちなみに、映っているのは『マイティボンジャック』

3日で40万人!?　日本最大規模のイベント

コミックマーケット57

99年12月24日～26日　東京ビッグサイト

コミケ初体験の編集者が行く 有明ほんわかレポート



会場前。スゴイ行列です。これが万里の長城（かなり言い過ぎ）のように続いているんだから、すんなりと入れない。

コミケっていうと、超素人な私なんかは「マンガやアニメの同人誌即売会」ぐらいの認識しかないんだが、どうやらそれだけじゃないらしい。様々なジャンルで、各々の切り口で作られた独創性あふれる同人誌がたくさん置いてあるという。もちゲーム関連も。そんな情報ゲットしたからには行くしかないでしょ、フツー。

ということで、行ってまいりました「コミックマーケット57」in有明に。初めてなもんで、ちょっとドキドキっす。

まず会場前に到着して驚いたのが、人の多さ。まだ開場前だというのに、長蛇の列ができていた。ゾロゾロと動き出す蟻の大群の最後尾につけて、私もなんとか入場。だだっ広い会場内に入ってさらにビックリ。い、芋の洗い場（失礼）みたい！　これが日本最大の人数を集めるイベントなのかぁ、と感嘆の息。右を見ても左を見ても人、ひと、ヒト。気を許すと人の波に押しやられそうになるが、なんとかゲーム同人誌が集まっているブロックに到着できた。

あるわあるわ、FCやMD、PCEに…MSXまでもっ！　攻略本やキャラ本、ウラ事情モノ、エッチなヤツからバリバリの硬派まで。この種類はハンパじゃない。正直、どこから手をつけていいのか分からない。私がオロオロしていると、あるブースの売り子さんと目が合った。すると「遠慮しないで、気軽に見てくださいネ」と気さくに話しかけてくれたのだ。なんて良いヒトたちなんだあっ！　そこから見本をパラパラめくりながら、本を探す。

他のブースも回ったけど、スポーツや競馬。ビジュアル系バンドやアイドルもの。ミリタリー、歴史、SFなどなどジャンルが豊富なこと。これなら自分の趣味嗜好に合わせて本を選べるというものだ。しかも、好きな人たちが集まって作られた本だから内容が濃く面白い（そうじゃないのもあるけど）。

ちなみに企業ブースに行く途中、『コスプレ広場』なる場所でキュートなマルチを見かけたが、回りに津田さんは居なかった（残念）。

あちこち回ってたら、あっという間にタイムオーバー。はっきり言って、2、3時間で全部回ろうってのは無謀です。あと、一人より、友人と一緒に分担して回った方が情報をやり取りでき、効率的だと思う。事前に、詳しい人やネットなどで下調べしておくのも吉だ。私も慣れてきて、知り合いとかができたらサークルとして参加してみたい。趣味が同じ人たちならば、仲良くなれるのも早いからね。今度はプライベートでゆっくり行ってみよっと。



綺麗なイラストや小説を、家でじっくり読みたい。商業誌顔負けの攻略本を見ながらゲームをプレイしたい…。そんな時に役立つのは古典的な紙媒体だ。知られざる同人誌の世界へと誘おう！

商業誌に負けない情熱！

アナザーワールド同人誌編

自費出版だから色々できる！

同人誌についてあまり縁のない人が持つイメージといえば、「親に見せられないような内容でいっぱい」「怪しげ」「高い」といったところだろうか。まあそういったのが多いことは認めるが、要は自費出版。書店で売るわけでもなく、何を作ってもいいのだったら…とばかり、それこそ趣味大爆発の本が山のように作られているのが実情だ。これらは各地の同人誌即売会や通信販売で直接作家さんから手に入れる。

同人誌を作るのに、最初はコンビニのコピー機を使った「コピー誌」で充分。「オフセット印刷」という印刷所に頼むほど作るのは、100冊以上売れるようになってからでいいだろう。やはり自費出版なのだから、見た目だけ豪華なフルカラーの表紙にこだわるよりも、中身で勝負したいところ。

そうやって、時間と情熱とお金をつぎ込んで作った同人誌だが、はっきり言ってこれで儲けようとは思わないほうがいい。本の価格は印刷代と同じ程度が相場だし、もし同人誌即売会で売るとなったら場所代が数千円かかるので、赤字と思っていれば間違いないと思う。まあ、趣味のものだから…。

大手のサークルさん（プロがやっているような）になると「同人誌売った金で家を建てた。しかも現金払い」とかいう伝説もあるくらいだが、まあそんなのは一般庶民には縁のない話なのでほっといていい。でもこんな伝説のおかげで、大きな実績のないサークルにも税務署の調査が入るようになったので、社会人はちょっと注意したほうがいいかも。会社によってはこれを副業と見られて、バレるとクビというところもあるらしい。

マンガや小説以外で代表的なのが、キャラクターやゲームを主観で紹介したエッセイ系、公式攻略本も真っ青というほどの攻略系、ゲーム中の出来事を実写でやってみるなどという変わり種もある。今回の特集では、こういった変り種系を多くし、パロディマンガなどははずしてみた。どれも、作者の情熱が詰まっているし、商業誌以上のレベルを誇るものも多くあるので、ぜひお気に入りを発掘してみよう。

通信販売で買う前にっ！

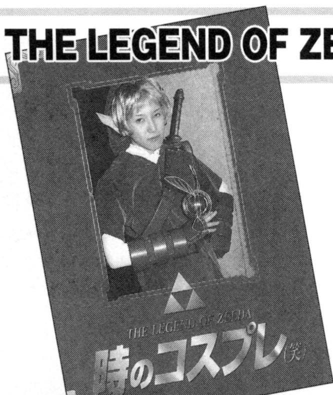
お互いが不快にならないように、次の注意事項と各サークルさんの通販方法を良く読んでから注文してね！

○無記名定額小為替…郵便局で売ってます。
○郵便振替…これも郵便局で聞けばOK。受領証は商品が届くまで絶対保管すること。
○面倒だからって、価格分の切手を送るなど勝手な支払い方をしない！
○届くまで半月〜1月くらいは待ってみる。事故を疑うのはそれから。
○自分の住所・氏名や、何の本が何冊欲しいのかなど、必要事項は丁寧にわかりやすく書くこと。間違えたり足りなかったりすると届かない事も…。

ちょっと意外!?　コスプレにこんな楽しみ方があったとは!

THE LEGEND OF ZELDA 時のコスプレ

FANTASY STAFF



■通信販売の方法
無記名定額小為替（600円）＋切手（200円）、宛名カード（自分の住所、氏名を書いた5～6cm四方の紙）を同封の上、下記の住所まで。（80円切手＆宛名カード同封の上、一度お問い合わせいただけると助かります。折り返し申込書を発送いたします。E-MAILでの通販問い合わせは不可）
〒349-0223
埼玉県南埼玉郡白岡町下野田1213-48
永山　亜貴子

コスプレである。春麗とかエミリオとかじゃなくて、『ゼルダの伝説』の、リンクの。

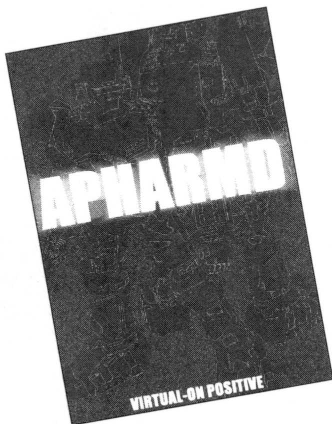
そのコスプレでゲーム中のシーンを再現した写真を撮ろうという着眼点がまずスゴイ。素人目にも出来のいい衣装を着て（もちろん金髪のカツラに耳付き！）「リンクの姿で乗馬」、「リンクの姿でニワトリと遊ぶ」などの写真が納めてあるのだ。

この本のメインは、そんなリンクのコスプレで訪ねた場所（日光江戸村とか任天堂スペースワールドとか）での出来事を４コママンガにしたもの。コスプレ用の剣を持って海外に行く時に、手荷物検査器に見事な剣のシルエットが写ってしまって大騒ぎとか、イベント開場で子供にサインを求められて何て書いていいかわからないとか…。見ているだけで心温まる話がプロの画力で描かれている、とても質の高い本。万人にオススメ。

同人誌とは思えない！ フルカラー写真集

VIRTUAL-ON POSITIVE APHARMD

和幸新宿組



■通信販売の方法
下記ＨＰのアドレスにお問い合わせください。
http://www.din.or.jp/~mmk/

さすがに『バーチャロン』を知らない方はいないと思うのだが、アーケードやSS、DCで発売されたメカ物対戦「気分はニュータイプ」ゲームである。

そんな『バーチャロン』のメカの１つ、「アファームド」をCGで描いた、ＣＧ写真集とでもいうべき本がこれだ。

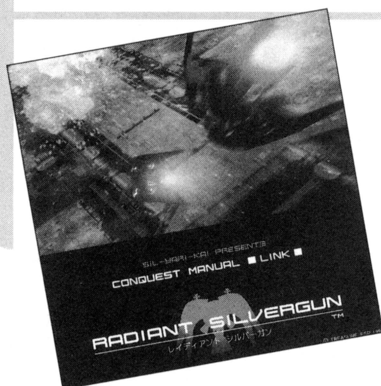
メインは『オラトリオ・タングラム』のアファームドを様々なアングルで描いたものだが、ほかにも初代のアファームドを『オラタン』風にリファインしたもの、ゲーム中には出てこない設定のもの…と多彩。しかもそれが、全ページフルカラー（！）で、非常にレベルの高いCGになっているのだ。とても同人誌とは思えない。

ちなみに別編集部の自称バーチャロンっ子に見せたところ大絶賛していた。ほかに、ライデンやグリスボックの本もあるとのこと。

同人誌？ いや、これは同人CD-ROMだ！

LINK

シルやり会・ビデオゲーム資料室



■通信販売の方法
sales@vgmaterials.com に空のメールを送ると通販方法が返送されます。

これはAdobe Acrobat Readerを使用した、『レイディアントシルバーガン』攻略CD-ROMだ。要するに、パソコン上で見る攻略本のようなもの。中身は『レイディアントシルバーガン』オンリー。基本的な解説である「一ヶ月後の攻略」から、より深く掘り下げた「半年後の攻略」、ＳＳ版オリジナルボスの攻略、そして「武器限定プレイ」や「ソードのみでプレイ」といった変則的な攻略まで網羅している。スコアラーの愛と意地が垣間見える内容だ。

読み物的な要素としては、攻略の合間にちょっと書かれている「シルバーガン元ネタ紀行」がいい。元々、ほかのゲームへのオマージュやリスペクトが多いゲームだけに、そこを深く探っていくのはマニアックで面白い。また、開発者であるトレジャーの井内ひろし氏へのインタビューなどもあり、充実した１枚となっている。

詳細かつわかりやすい解説…同人攻略本のお手本！

花組対戦コラムス～無敵のシンデレラ養成講座～

江ノ島電脳遊戯団



■通信販売の方法
・郵便局の青色の振込用紙に必要事項を記入して、代金を振り込んでください。
※口座番号…00100-0-180600／※金額…本体1000円＋送料400円／※加入者名…葉桜純一／※通信欄…誌名を記入してください。／※払込人住所氏名…郵便番号やアパート名など、省略せずに丁寧に記入してください。
・記載内容を間違えないでください。不着の原因になります。口座番号・金額・住所氏名には特にお気をつけください。判読不可能・もしくは誤読を招くような表記は避けてください。
江ノ島電脳遊戯団
E-mail：enoden@drive.co.jp

『コラムス』の最高傑作である『花組対戦コラムス』を、本当にとことんまで研究し尽くした一冊。

基本的なテクニックやシステムの解説から始まって、全セリフやパズルモード全90面公開など、まさにこれだけで充分お釣りがくるほどの充実ぶりだ。

中でも秀逸なのが、「技術と修行と、それから」と題されたコーナー。『花組コラムス』上達への道が、懇切丁寧に、しかも分かりやすい文章でつづられているのだ。もちろん、初心者救済企画もある。

全体的に画面の図解や分析データの表やグラフが多く、版形も大きいことから見やすいレイアウトになっている。正直言って同人誌に商業誌のような「見やすさ」を求めるのはツライことも多いが、この本は読み物としても、攻略本としても、ほぼ完成の域にあると言っていいと思う。『花組コラムス』好きの人にはぜひ一度見て欲しい本だ。

アイレムへの想いが詰まった一冊

R・TYPE M.F 2

BRANDGAMER R-TYPES



■通信販売の方法
無記名定額小為替(1000円)+切手(310円)を同封の上、下記の住所まで。
〒803-0844
福岡県北九州市小倉北区真鶴2-1-10-1305
佐藤紳一郎

タイトルから分かる通り、『R・TYPE』攻略本である。アーケード版初代『R・TYPE』から、アーケード版『Ⅱ』、SFC版『Ⅲ』、そして最新のPS版『⊿』までを網羅している。

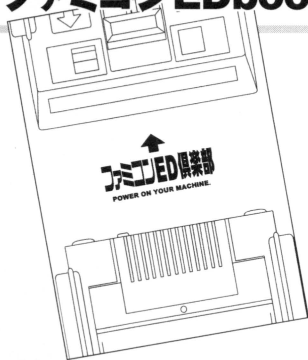
攻略はかなり本格的なものだ。マップをすべてイラストで書き起こし、敵の配置やボスのパターンなどが詳しく解説されている。「シリーズを通じて、復活はどこでもできる」と断言するだけあって、攻略は非常に細かな部分にまで及んでいる。

本の後半は、アイレムのゲームに関するファンブック的な作りになっている。知る人ぞ知る『IPMインベーダー』から、名作『海底大戦争』まで、攻略やレビューで取り上げている。また、アーケード作品のリストや、サントラのリストもあり、資料的価値も高い。アイレムへの愛が感じられる、心のこもった本である。

ファミコンゲームすべてのエンディングを網羅していく本

ファミコンEDbook 2

次ハどうでる



■通信販売の方法
・郵便番号、住所、氏名、電話番号(緊急時用にできれば記述してほしい)、「ユーズドゲームで見たので購入したい」(意思表示)を書いた用紙。
・無記名定額小為替(500円)+切手(240円)を同封の上、下記の住所まで。
〒124-0001
東京都葛飾区小菅2-13-14ドーミー綾瀬2 526号
北村 隆弘
連絡が途絶えた場合は、E-mail:yap@osk.3web.ne.jpまで住所氏名を添えてご連絡下さい。電子メールがない方も知人にお願いして連絡をお取り下さい。

元々「ファミコンED倶楽部」は、ファミコンゲームのエンディングをビデオで保存していくのを主な活動としているサークルである。現在約300本をストックしており、ここで紹介する「ファミコンED book」はビデオでエンディング集を配布する際の副読本として発行されているのだ。

とはいえ、これ単体でもファミコンゲームの紹介本として十分に楽しめる。クリアまでのフローチャート掲載などの攻略系記事のほか、エンディング集、マニアックな企画ページなど、読み物としても大変充実した内容になっている。

ただし「ED book」は、"エンディングを目指す"というコンセプトを持っているため、人を選ぶ内容になっているので注意が必要だ。昔、熱中して遊んだファミコンゲームを懐かしむ気持ちで、見たり読んだりして楽しむことを趣旨としているのだ。

パソコンという初期投資さえガマンすれば、今もっとも手軽に情報収集ができるのがインターネット。雑誌にはない即時性が最大の魅力だ！　顔を合わせなくても話ができるところが長所でもあり短所でもあり…!?

反応の早さなら一番！
情報入手だ インターネット編

電話代＋αで全国に友人が！

「ねえ、○○のボスってどうやって倒すの？」

…かつての「DQブーム」の時のように、猫も杓子も同じソフトにハマっていたら、こんな質問はクラスの誰かがすぐ答えてくれただろう。けれど今、同じ質問をしても答えはちょっと期待できない。

そんな時、知りたい答えがすぐ見つかるのがインターネットだ。うまくすれば、数時間後には誰かが答えてくれるかもしれないし、もうすでにどこかに回答が載っているかもしれない。家か会社か学校に環境さえあれば、もっともお手軽に情報収集や同志集めができるだろう。ゲームのよもやま話やソフト紹介、仲間同志で語り合ったり、パロディの小説やイラストを掲載したり…。パソコンなどの環境さえあれば同人誌をつくるほどお金がかからないし、販売の苦労をしなくてすむので、小中学生から主婦まで、はりきってホームページ（以下、HP）を作っているのだ。

もっとも、この初期投資の金額は本当にバカにならない。何だかんだと揃えたら10万は超してしまうだろう（詳しい人に相談すると5万くらいで何とかなることも…）。

ほかにも、夜遅くまで起きていられる人なら電話代の安い「テレホーダイ」（午後11時～午前8時まで）が使えるが、それ以外の時間に使おうとするとかなり電話代がかかるなど、ちょっと高校生以下の学生さんにはツライものがあるかもしれない。

それでもぜひやってみたい！という人は、まず雑誌を買って調べてみることを勧める。

さてそれでは、具体的にゲーム系のHPではどのようなことが行われているのか、主な内容を紹介してみよう。

抱腹絶倒の読み物から参加型のものまで

【ソフト紹介】

HPを作っている本人が気に入ったソフト、ハマったソフトなどを独自の視点で紹介するもの。かなり丁寧に書かれたものから、バカゲーテイスト溢れるものまで、そのスタイルは千差万別だ。

【コレクション紹介】

これはコレクター系のHPに多い。自分のコレクションやそれを手に入れるまでの体験談を載せたり…。ちょっと前に『燃えろ！プロ野球』を山のように収集したことで有名になった「悶えろ！モエプロゲッターズ」というHPなどが代表格だろう。『燃えプロ』ばかり2500本弱集めた（平成12年2月現在）という凄まじい情熱だ。

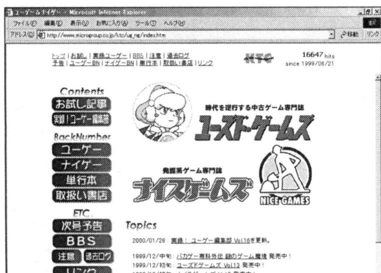
【攻略データ】

インターネットの即時性は、今や攻略本市場を脅かそうとしているかもしれない。ソフト発売直後

から、寸暇を惜しんでプレイした方々が披露してくれる情報やデータの数々は素晴らしい。新作ソフトなら発売日（ヘタするとその前）からQ&Aや攻略コーナーができるし、ユーゲー的ソフトなら、攻略本も真っ青のデータが綺麗に整理されたHPが見つかるだろう。

【用語辞典】

そのソフト、メーカー、機種など様々なジャンルの辞典系も根強い人気がある。アイテム辞典とか人名辞典とか、名セリフ集とか…。これはあとからそのジャンルにハマった場合などに重宝することが多い。



ここがKTC（ユーゲー編集部）のホームページ。シンプルでいい感じでしょう?

【イラスト・小説】

そのゲームのキャラクターなどのイラストを載せたり、ゲームの内容や後日談などを小説化したりしたものがそう。なぜかコレ系は女性の割合が異常に高い気がする…。

【掲示板】

そのHPに集まる人のコミュニケーション手段としてよく使われるのがこの掲示板。情報交換をしたり、好きなゲームについて語り合ったりできる。掲示板が活発なHPは勢いがある、と言ってもいいかもしれない。当然そこに出入りしている人々は「知人同士」という感じなので、後から見にいくと閉鎖的では入りにくい気がするかもしれないが、そこは礼儀正しく書きこみをすれば大丈夫。掲示板に出入りするようになると、ネットライフが一気に楽しくなってくるはずだ。

興味のあるジャンルの探し方

もちろんほかにも様々な内容があるが、代表的なのはこのあたりだろうか。通常のHPはこれらがいくつか組み合わされて成り立っている。

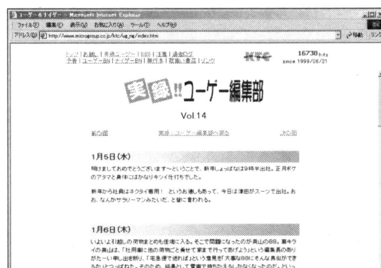
ネットはまったく未体験、という人が好みのページに辿り着くにはちょっとコツがいる。まずは本誌のこの特集のようなものを見て、興味のあるページをいくつかピックアップすること。そのHPに遊びに行けば、大抵のところに「リンク」というのがあるはずだ。

このリンクというのがインターネットのすごいところ。これはそのHPを作っている人が興味を持っているもの、または同じようなジャンルで活躍している人のHPに、そこから繋がって（リンクして）いるのだ。だから、興味のあるHPを一つ見つければ、そこからリンクをたどることで同じような主旨のページを苦もなく見つけることができる。

それ以外の新しいジャンルを開拓したい場合、「goo」や「Yahoo!」に代表されるような検索エンジンに、見たいジャンル名などを入力すればたいていひっかかる。ちなみに「goo」に「ユーズド・ゲームズ」と入れてみると118件、「殺意の階層」と入れてみると57件見つかった。

イラストや小説などのパロディ系で探したい、というのであれば、「サーファーズパラダイス」や「ゲーマーズターミナル」などの検索ページに行くと、簡単に目的のものを見つけられるだろう。

次ページからのHP紹介では、80年代アーケードものからサテラビューのソフトまで、多彩なHPをピックアップしてみた。

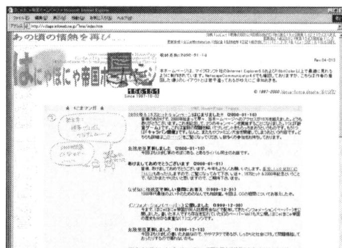


編集雑記は週1回の連載。編集部のセキキラな生活が語られてます。

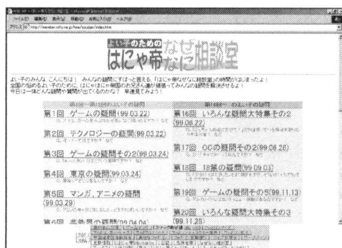
あの頃の情熱を再び…

はにゃほにゃ帝国ホームページ

http://village.infoweb.ne.jp/~hne/index.htm



なぜかトップページに4コママンガが…



ファミコン好き必見のホームページが、ここ「はにゃほにゃ帝国ホームページ」。ファミコン関連で同人誌などを出している、はにゃほにゃ帝国が主催している。内容はまさにファミコン一色。『マリオブラザーズ』における殺し合いの仕方や、『スパルタンX』での妖術使いの倒し方を指南する「勝利者の部屋」、ファミコンのキャラを辞典化し、検索機能までつけた「ファミコンキャラクター辞典」、ゲーマーとサラリーマン（？）の憩いの掲示板「スナックあぜ道」など、コンテンツは充実してる。

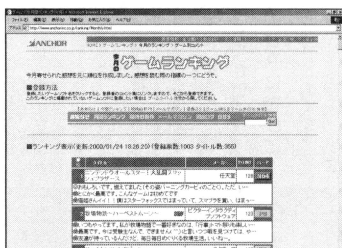
また、実はこのページ、ゲームと全然関係ないところまで充実している。お兄さん（誰？）が答える「はにゃ帝なぜなに相談室」は、初めの頃はゲーム関係の質問コーナーだったが、だんだん未知の方向に突き進んでいるのが笑える。必読だ。

よく見るとここには書けないようなネタも満載。

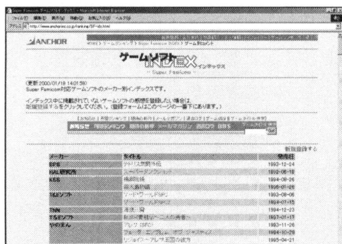
ゲームの感想を集めよう!

ゲームランキング

http://www.anchorinc.co.jp/ranking/



月間ランキング。ユーザーの声を直に聞ける。



株式会社アンカー（アーケードゲーム『トイ・ファイター』などの開発元）が主催するこの「ゲームランキング」は、ユーザーからゲームの感想を集めて、その評価点でランキングするホームページだ。

月ごとに集計されるランキングは、新作だけとは限らないのが面白い。あくまでゲームを遊んだ人からの感想を集めているので、古いゲームでも上位にランキングされることがよくある。編集部でチェックを入れたときには、なぜかSFCの『魂斗羅スピリッツ』が70ポイントで9位だった。

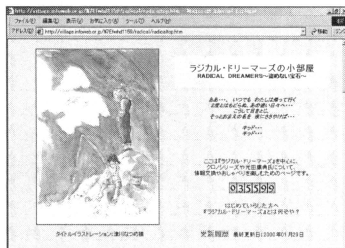
また、集められた感想をタイトル別で検索することもできる。SFC、PCE、MDといった旧ハードでも、多くの感想が登録されている。ソフト購入の際、参考になること間違いない。逆に、自分が遊んだゲームは、ぜひ感想を登録しておこう。

マイナータイトルでも、探せば意外と見つかる。

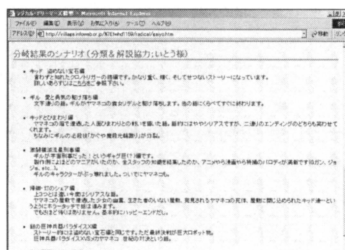
『クロノ』シリーズ幻の作品を丁寧に紹介する！

ラジカル・ドリーマーズの小部屋

http://village.infoweb.ne.jp/~fwhd1159/radical/radicaltop.htm



トップページはとても爽やかな感じ。



『ラジカル〜』の情報量はとても多い。

『クロノ』シリーズの中では、最も知名度の低い作品である『ラジカル・ドリーマーズ〜盗めない宝石』。サテラビューで配信されたため、現在入手するのはほぼ不可能だと思う。

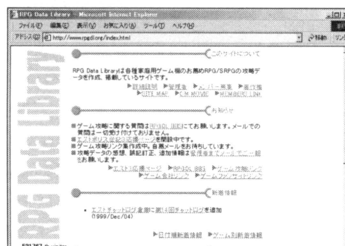
このＨＰでは、そんな幻の作品『ラジカル〜』の紹介と『クロノ』シリーズも含めたファンの交流を行っている。ゲームレビューやキャラ紹介、分岐シナリオなどが丁寧に書かれている中、イチオシなのがリプレイ形式のストーリー紹介。とても素晴らしい出来で、これを読めば『ラジカル〜』をプレイできなくてもかなりの部分で追体験できるだろう。

その情報量には圧倒されるが、あくまでも一ファンが作成した非営利のＨＰということを忘れないように。こちらに問い合わせてもソフトやＣＤは入手できないので、勘違いしないでね。

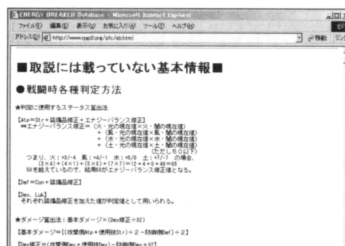
あまりの情報量に圧倒される攻略系ページの雄！

RPGデータライブラリ

http://www.rpgdl.org/



この下には大量のソフトタイトルが…。



中身はシンプルだけど、攻略本に負けない内容だ。

各種家庭用ゲーム機の、お薦めRPGやSLGの極めて詳細な攻略データを作成し、掲載しているHP。データは、ニフティサーブで活躍されている、通称「東ダイと愉快な仲間達」と呼ばれるメンバーの皆さんで作成したものというが、これはまさに攻略本いらず。軽くするためにテキストベースの作りにしているが、それでもかなりの量なのだ。

本誌の読者としては、SFCの攻略データが多いのが嬉しいところだろう。『伝説のオウガバトル』や『ファイアーエムブレム』などの高難易度ものから『アンジェリーク』まで多彩に揃っている。

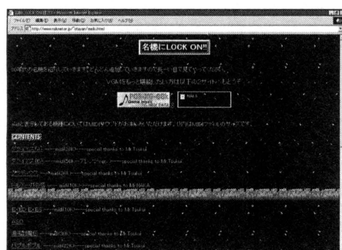
また、ゲーム全般のバグ情報や、『エストポリス伝記３』応援ページ、攻略データのメンバー募集なども行っている。「お気に入り」にチェックしておいて損のないHPだろう。

伝説のプレイヤーたちの戦いの記録と記憶…

80年代ゲーマーのためのページ　http://www.nsknet.or.jp/~otayan



読者コーナー担当だった「おたやん」氏によるHP。



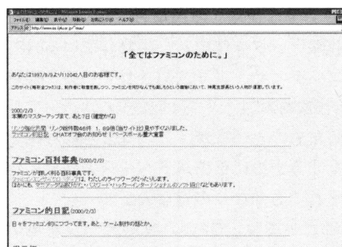
80年代の名作がズラリ。MIDIデータもうれしいところ。

80年代のアーケードゲーム中心のＨＰ。元ゲーメスト創刊当時の人物が運営しているだけあって、当時の濃い情報が満載だ。単にデータベース化した情報を載せるのではなく、マニアックな攻略パターンや当時のゲーマーたちの想い出や事件が載っていて、ゲームそのものを良く知らなくても楽しめる構成になっているのが最大の魅力。
『ドルアーガ』の31階の宝箱出現方法に関する当時の噂や、超人的な『グラディウス』 2周目以降のザブ面クリアパターン、『アウトラン』の神業"ギアガチャ"を開発したSPREAM-SOL氏の伝説…。

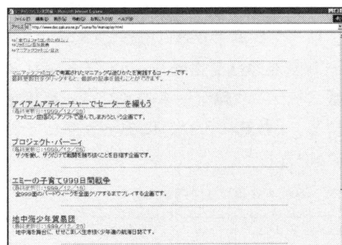
昔のゲームセンターには確かに存在した「ゲーム」らしいゲームと、それを極めようとする人たちのドラマ。進化してしまったゲームセンターが忘れてきた「何か」を感じさせてくれるページなのです。

ファミコンの全てをしゃぶり尽くせ！

全てはファミコンのために。　http://www.ss.iij4u.or.jp/~muu/



今なお更新しされ続けるファミコンの情報…。



マニアックプレイの数々。タイトルセンスもGood!

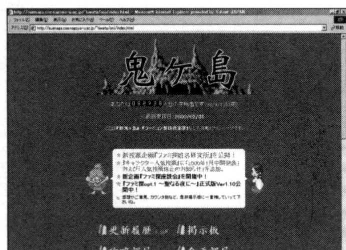
制作者に敬意を表しつつファミコンを何がなんでも楽しもう、という趣旨で作られたHP。

目玉はなんといっても「ファミコンエンサイクロペディア」で、すべて自力で集めた全ファミコンソフト1240本を最後まで遊びきるという凄いことをやってます。なんでもライフワークだそうで、1月現在は114本。…先が長いですな。周辺機器や非売品・無許可ソフトまで入っている徹底ぶりはお見事。

また「マニアックで遊ぼう」のコーナーでは、ファミコンのソフトを使った風変わりなプレイ方法を紹介するだけでなく、ザクだけでガチャポンシリーズをクリアしたり、『アイアムアティーチャー』で実際にセーターを編んでみたりと、何本か実践しているところが凄い！　未だにファミコンが現行マシンかと思わせるコンテンツの数々に圧倒されます。

任天堂ディスクADVファンページ。バラエティー豊かな内容が魅力

鬼ヶ島 http://www.suenaga.cse.nagoya-u.ac.jp/~tiwata/oni/



可愛いディフォルメキャラが迎えてくれます。



オリジナルゲーム。ダウンロードしてプレイしよう。

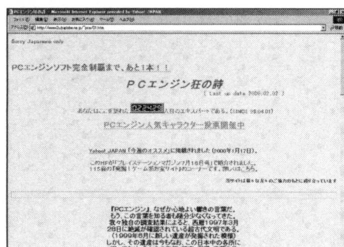
『新鬼ケ島』や『ファミコン探偵倶楽部』に代表される任天堂ディスクアドベンチャーをメインに、ゲーム攻略やファン向けのコンテンツが満載。

攻略部屋では、ストーリーに沿って分かりやすく画像付きで攻略されている。ネタバレに関しても細心の注意が払われており、パッと答えが目に入ってしまう恐れがない。

編集部オススメのコンテンツは『ファミコン探偵倶楽部』Ｗｉｎ用の自作ゲームだ。ヒロインでおなじみ、橘あゆみが主人公のオリジナルストーリーで、制作者の熱意が感じられる一作になっている。他にも、『タイムツイスト』などの原作、脚本を手懸けられた熊井啓司氏の読み物や『ファミ探』のショートショート投稿コーナー、キャラカップリングコンテストなど楽しい企画がてんこもりだ。

"エンジな人"たちは必見！のPCエンジンオンリーページ

ＰＣエンジン狂の詩 http://www2u.biglobe.ne.jp/~pce



レイアウトはシンプルで非常に見やすい。



『FSS』のビルト。なかなかインパクトのある扉絵です。

絶滅した過去の遺産『PCエンジン』を発掘、研究、保護、啓蒙を目的とした活動を行う『大霊院卍党』。その中でも特にPCエンジンにうるさいエキスパートを『エンジな人』と呼ぶ（らしい）。

こんな感じのトップページから始まる『PCエンジン狂の詩』。HPの作成者「エンジな人」氏所有の膨大な量のエンジンソフトや関連書籍、グッズなどの紹介をメインにおいたページだ。おすすめソフトのレビューをはじめ、ソフト取り扱いショップ（全国版）の情報の提供など、かなりほかのエンジな人々に対してオープンなところがウレシイ。

CDやビデオ、関連書籍の紹介などはちょっとしたデータベース。とにかく、PCエンジンに関するものはどんどん収集するらしい。なんでも、あと1本でエンジンソフト完全制覇だとか。頑張って下さい！

快適なゲーム環境を手に入れるためには、どんなことが重要なのだろうか。ソフトの収納方法？　コードのしまい方？　高品質なＡＶ機器？　散らかりがちなアナタの部屋もこれを読めばスッキリすること間違いなし！

部屋のキタナサに悩む人は必見！

すっきりしっかり 環境編

激論バトル！ 片付けられる人、られない人

前回の「中古ゲームライフ」のメインであった「よりよいゲームライフを送るための収納方法」。今回も様々なアイディアを掲載しようと打ち合せをしていた編集部では、なぜか季節外れの熱い議論が交わされていた。

「環境編ではさ、こういう収納法なんか紹介してあげたらいいんじゃない？」

「何言ってるんですか!?　そんなのはできて当然、常識でしょう」

「ウソッ、できないから皆、整理整頓に悩んでるんだって」

「いーえ違いますね、できる人が基本以上の事を知りたいと思ってるんですよ！」

何だかまるで話がかみ合ってないのは、編集部の奥山と原田だ。編集長をして「キミたちの意見が合うことは永遠にないんだから」とまで言わしめた、まさに正反対意見のコンビが、同じ特集の担当になったんだから始末が悪い。

「わかりました。そんなに原田さんの家が綺麗だというのなら、見せてもらおうじゃないですか」

「いいですよ。じゃあ奥山さんもどんっなに散らかしっぱなしの部屋なのか、ちゃんと誌面で公開して下さいね」

というわけで、お互いデジタルカメラで部屋の写真を撮ってきて、「せーの！」で見せたのが次の写真たちだ。

激論バトル「片付けられる人、られない人」。その模様を生中継でお届けしよう。

「サイバー」と「まったり」の戦い

編集・原田。東京都中野区在住。1R（洋6、ロフト2）。彼のキーワードは「サイバー」だった。（写真①）

編集・奥山（以下、奥）「うわっ、まるでどこかの事務所みたいですね～。椅子生活なんですか？」

編集・原田（以下、原）「寝るときはロフトなんですよ。だから下の部屋は常に椅子。床に座るなんてサイバーじゃないですよっ。常に漂う緊張感こそが、サイバーの証し！」

奥「家でごろごろしないの～」

原「しませんよ。『ブレードランナー』的世界が目標ですからね。打ちっぱなしのコンクリートやむき出しの配管に、座ぶとんは合わないでしょうが」

奥「うん…それは合わないけど、なんか気疲れしそうだなあ」

原「奥山さんは、家でごろごろするんですか」

奥「家にいるのが一番いいって質なんで、いかに落ちつく部屋かがポイントなの。だから基本は床生活。圧迫感がイヤだから家具も置いてないもん」

原「家具がない？　いったいどんな部屋なんです」

編集・奥山。埼玉県南埼玉郡在

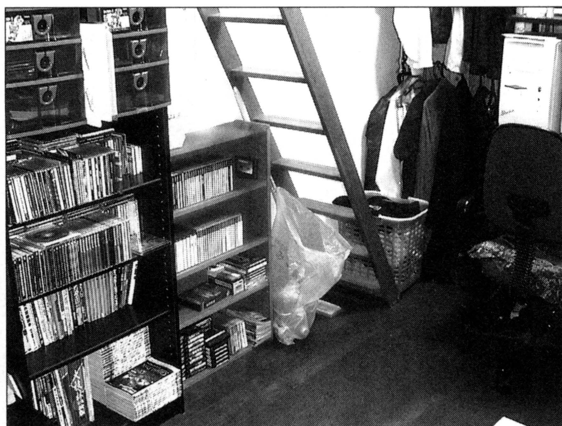
中古ゲームライフ Returns!!

住。１ＤＫ（洋８、ＤＫ４・５）。彼女のキーワードは「まったり」だった。

原「なんですかこの部屋はっっ」（写真②）

奥「え…まあ原田さんちに比べたら散らかってる…かな…。いや、アングルも悪いと思うんだけど」

原「この酒、いつ飲んだんです」



写真①：すべてがきっちりと片付いた原田の部屋の一角。さすがです。

奥「ここ2、3日」

原「ビンとかカンとか飲み終わったら捨ててくださいよ！」

奥「失礼な、ちゃんと1週間に1回は捨てますよ。それにここで、ごろごろしながらゲームやったり本読んだりするのが至福なんですって。こう、まったり〜とね」

原「酒飲みながらですか」

奥「当然」

原「（ため息）…で、ゲーム関係はどうなってるんですか？」

奥「ハードはこんな感じ」（次ページ写真③）

原「床に置きっぱなし…」

奥「うん。このSFCなんて、ドアの前にあるからいつも蹴っちゃうんですよね、ははは…」

原「笑い事じゃないっすよ！　いいですか、ゲームっていうのはこう整理するものなんです！」（写真④）

奥「おおおっ、す、すごすぎる。なんですかコレは」

原「下から、セガ、任天堂、その他です。TVにはAVセレクターを使っていつでも快適に接続。机の前の椅子をこちら側にくるっと向けるだけで快適なゲーム環境が！」

奥「私、いつもTVの後ろをつけ替えてるけどなあ。電源も毎回入れてるし」

原「面倒じゃないですか」

奥「うーん、別に…」

原「何だか聞きたくない気もするんですが、ソフトはどうなってるんです」

奥「積み上げてる」（写真⑤）

原「（深いため息）…このCDプレイヤーの横ですね」

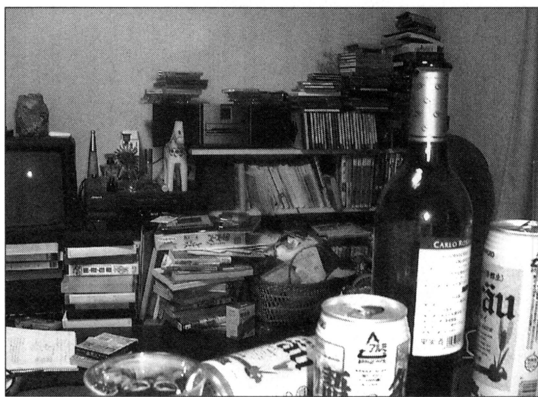
奥「そうそう。まず普通に並べてたんだけど、増えてきたんで前後2列にして、それでもダメなんで後は上にずんずん、と」

原「奥山さん、〝背の高いものは圧迫感があるからイヤ〟とか言ってませんでしたか！　このタワーになったCDはいいと言うのですかっ」

奥「うん、気にならない。高いっていっても1メートルくらいだしさ。音楽CDと同じ大きさだから便利だよねぇ」

原「もしかして、音楽CDと一緒にしてるんですか」

奥「混ざってる。だいたい、種類別とかじゃなくて地層になってるんですよ。私の整理方法は時間軸なの」



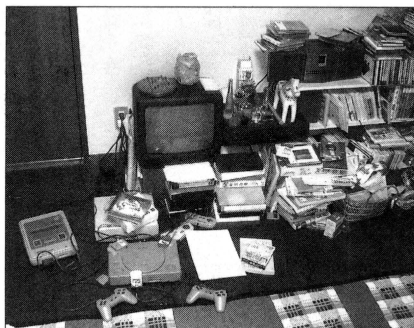
写真②：奥山の方は…テーブルの上にビール缶、本もCDも積み上げるだけ。

原「整理なんていうか！　これがああっっ」
奥「なによう、あの『超整理法』の野口センセだって、時間で分けるのはいいって言ってたもん」
原「分かりましたよ。で、ロムのゲームはどこです？」
奥「会社。だってウチに置くとこないんだもん」
原「いいですかっ、ロムカセットの整理はこうやるんです！　置くところは自分で作るんですっ」（写真⑥）
奥「おおお。何？　原田さんちってこんなケースがあるんだ〜。いいねぇ」
原「収納するための棚は、自分で買わなきゃないにきまってるでしょうが!!」
奥「だって部屋が狭くなるし…」
原「しまう場所がなくて、床にだだーっとなってる方が狭いじゃないですかっ」
奥「それは平気なの。気にならないんだよねぇ」
原「それがおかしいんですよ！　まず奥山さんは棚買ってください。いいですか、それも今あるものがきっちり入るんじゃなくて、必ず余裕を持って大きいの買うんですよっ」
奥「そんなの買ったら部屋が〜」
原「それより整理整頓です！」
奥「でも圧迫感が〜」
…以下、会話は永遠に平行線をたどる。

結論。

世の中どう頑張っても片付けられない人が存在する。何もしなくても片付いちゃう人もいる。それを才能と諦めるか、目標にして努力するか…。

さあ、次ページからは後者を取った人には必見の、編集部一キレイ好きな男・原田が送る「すっきりしっかり環境編」の始まりだっ！



写真③：TV周辺を上から撮ったところ。確かにドアの前のSFCは危険そうだ…足の小指とかがとっても。



写真④：こうして比べて見ると一目瞭然な写真ばかりだが…きっちりと整理整頓されている。上の写真とはえらく違う。



写真⑤：ソフト（音楽CD込み）がただひたすら上に上にと積み上げられた図。探す時にこれで苦労しないんだろうか。



写真⑥：カートリッジも専用の引き出しに入れているという周到さ。真似はしたいけれど、ここまでやるのは大変そう。

漢・原田が吠える!!

理想のゲーム環境への第一歩

ソフトの整理・収納

シンプルにいこう

読者のみなさんは、理想のゲーム環境に向かって日々精進しているだろうか。ゲーマーたるもの、やはり環境整備は重要である。買ったソフトはほったらかし、ゲーム機は床に転がしっぱなし、プレイする本人もゴミ溜めの中で転がりっぱなし…そんな状態でまともなプレイが望めると思っているのかっ！　気合が足りん！

環境なくしてゲームなし。そのことを心に刻みつつ、早速ソフトの整理からいってみよう。

読者からの意見では、「カートリッジ、パッケージ、説明書を分けて箱にしまう」というものが多かった。使用する箱はティッシュの空き箱、ゆうパックの一番大きい箱、カセットテープラック、「凪月堂」のゴーフルの箱(?)などなど。

確かに、この方法だとソフトを管理しやすいし、狭い部屋でもたくさんのソフトを置ける。

しかし、いったん箱にしまってしまうと、いざプレイしようという時にいちいち取り出すのが面倒になる。いくらきれいに箱詰めされていても、それが物置の一番奥にあるようでは話にならない。

「うおあああっ！　無性にゲームがやりたくてたまらねえ！　あと3秒以内に『トランスフォーマーコンボイの謎』をやらないと死ぬぅ!!」という事態に遭遇した時、いかに素早くゲームを起動できるかが問題なのだ。

そこでお勧めするのが、やはり棚である。AVラックは値が張るから嫌だ、という人もいるだろう。そんな人は、いわゆる「文庫棚」を入手するといい。ホームセンターや家具店で手に入る(場合によってはフリーマーケットというのもありだ)。

ここに好きなジャンル、メーカー順などでソフトを並べればOK。別に無理して五十音順や商品コード順に並べる必要はない。要は「今日は『究極タイガー』と『タツジン』で攻めるか！」と思いついた時に、スムーズにソフトが取り出せればいいのだ。シンプルであればあるほどいい。

カートリッジの場合は、文房具店などで売っている、小物用ラックに入れるという手もある（前ページの写真⑥参照）。ただし買う時は、ちゃんとカートリッジが入るだけの高さがあるかどうか、きちんと確かめよう。

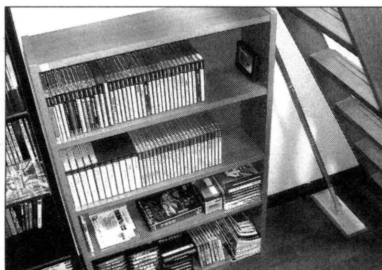
メンテナンスにも気を配れ！

CD-ROMは傷付けないよう丁寧に扱えばそれでいいが、カートリッジは使うごとに端子が汚れていく。放っておくとゲームが起動しなくなるので、マメに端子を掃除しよう。

今では専用のお掃除キットも見かけなくなってしまったので、「ビデオヘッドクリーナー溶液」を代用する。溶液を綿棒につけて、端子を軽くこすってやろう。

代用する溶液にはちょっと気をつけてほしい。一部のCDクリーナー溶液などでは、表面がコーティングされてしまうのだ。大手パソコンショップなどで売っている「接点復活剤」なら、ちょっと値段は高いが問題ない。

あとは、本体の端子をエアスプレーで掃除すれば、動かなかったゲームもよみがえるだろう。



これが文庫棚。ビデオテープくらいの大きさなら充分入るし、なにより安価なのが嬉しいところ。

漢・原田が吠える!!

AV環境と本体の設置

環境を整えるには金がかかる…

せっかくだから俺はモニタを買うぜ！

ゲーム環境を整える上で、避けて通ることができないのがTVだ。TVがなければ、ゲーム機などただの弁当箱にすぎない！

STGをやっている時に、弾が見えなくて死んだことはないだろうか。ドット単位の情報を読み取らなければならないSTGでは、モニタは特に重要だ。弾避けに限界を感じたら、それはTVが悪いのだから金属バットで粉砕しよう（責任転嫁）。

STGだけでなく、RPGなどでもメッセージが読みにくかったりしないだろうか。特にメガドラのRPGなど、14インチ以下では文字の判読すらできなかった（TVのせいというより、メガドラのせいかもしれないが）。

もし、そういった事態に遭遇しているのなら、思いきって新しいTVを買ってしまおう。

そこでお勧めなのが、ソニーの「プロフィールプロ　KX-29HV3」だ。業務用だけに画質は最高。しかも、どんな入力端子にも対応している。今ならなんと、お値段は28万5千円（税別）!!

…そんなもの買えるわけがない。ここはぐっとこらえて、普通のTV（ワイドTVは不可）を買おう。21インチ以上でS端子がついたものなら、充分な画質が得られる。3〜6万円程度で購入可能だ。

ちょっとマニアックな方法として、アーケード基板を売っているお店で業務用モニタを買うという手もある。価格は2万円くらいからあるが、RGB入力しかできないのがつらい。

ゲーマーなら音響にもこだわりたいところ。TVのスピーカーは貧弱なことが多いので、配線を分けて手持ちのラジカセなりコンポなりに接続してやろう。音の広がりや低音の効き具合がだいぶ変わる。ぜひ試してもらいたい（具体的な配線は次ページを参考に）。

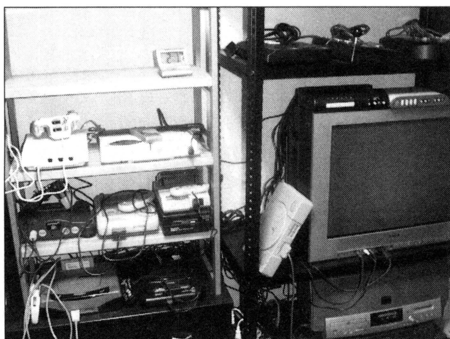
積み上げることテトリスの如し!?

さて、意外と問題になるのが、ゲーム機本体をどこに置くかである。2台程度なら何の問題もないだろうが、所持マシンが3台を超えると話は別。これもしっかりとラックに収納したい。

柱や棚を別々に買って、自分で組み上げるタイプなら勝手がいいのだが、別々に買うと結構なお値段になってしまう。おとなしく既製品を買おう。

当然、買う前に設置スペースや入れたい物のサイズをきちんと測っておくのは基本だ。買ってから「入りませんでした」では洒落にならない。かといって、ホームセンターにPC-FXを持ち込んで、「この棚じゃ入らないなぁ」などと独り言を言っていると変人扱いされるので、素直にメジャーを持って行こう。

こうして手に入れたラックに、ゲーム機やTVを綺麗に置いてやればOKだ。左の写真では、ラックをテトリスのごとく積み上げてあるが、これはちょっとやりすぎ…というか、地震が怖いのであまり真似しないでほしい。ゲーム機に潰されて死にましたなんて言われた日には、保険会社もいい顔しないだろう。



右上から、ジョイスティック、AVセレクタ、TV、MDラジカセ、ビデオ。左のラックにはゲーム機。

漢・原田が吠える!!

ACアダプタを何とかしよう 電源と配線

アダプタの発熱は意外と怖い

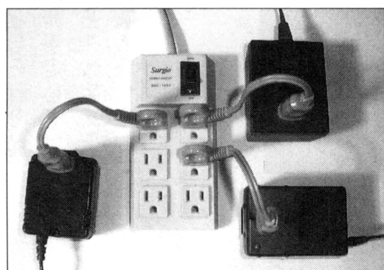
意外と見落としがちなのが、配線と電源回りである。配線は下のカコミを参照してもらうとして、問題は電源だ。これを甘く見ると、漏電やショートの憂き目にあう。

ACアダプタの難点は、コンセントに差しているだけで熱を持つのと、他のコンセントを埋めてしまうことだ。

メガドラ＋メガCD＋32Xを常用している重度のメガドライバーなどは、三つもあるACアダプタに頭を悩ませていることだろう。悩むくらいなら、いっそメガCDと32Xを捨てて…というわけにもいかないので、いろいろ工夫しよう。

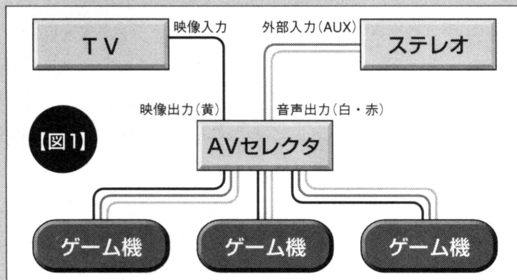
まずはスイッチつきのコンセントを買ってこよう。ゲームをしない間、スイッチをオフにしておけばアダプタは熱を持たない。

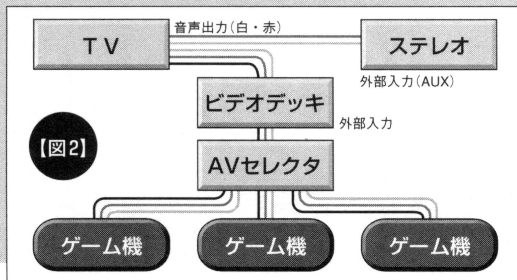
さらに、アダプタをしっかりとコンセントに差すために、ACアダプタタップを手に入れよう。これを使えば重みでコンセントから外れることはないし、また他のコンセントを埋めてしまうこともない。一石二鳥の便利な道具だ。これもパソコンショップや家電量販店で手に入る。



スイッチつきコンセントとACアダプタタップを使えば、こんなにすっきりする。

配線を工夫してみよう





ゲーム機を複数所持しているなら、AVセレクタを使うのは基本中の基本。最近のTVは入力端子をたくさん持っているとはいえ、ビデオなどの機器もつなぐことを考えると、やはりAVセレクタは必要だ。

図1は、とりあえずゲーム機だけつないでみた図。ここでのポイントは、セレクタの出力から映像（黄色）と音声（白・赤）を分けて、音声をステレオの外部入力（AUXなどと書かれていることもある）に入れたこと。これでゲームのサウンドをステレオから鳴らすことが可能だ。

ステレオにつなぐ際、端子の形がピンコードではなくミニジャック端子（ヘッドホンなどの端子）の場合がある。その時は、変換コードを手に入れる必要があるので、注意しよう。

図2では、ビデオデッキなどを経由させてみた。これでゲーム画面の録画が可能になる。また、TVの音声出力からステレオに入れたのは、TVでゲームの効果音を鳴らしつつ、ステレオで好みの音楽CDを鳴らすため。

この配線の難点は、経由する機器が多いために、信号が劣化してしまう点である。せめて映像はビデオコードではなく、S端子にするといいだろう。

図を見ても「よくわかんなーい」という人は…わかる人を連れて来い！　きっと、見かねて配線を直してくれるだろう。ついでにこの特集を見せて、ソフトの整理や本体の設置までやらせてしまえば楽だ（いいのかそれで…）。

ユーゲー編集部員が、それぞれ命じられたミッションをクリアするため、東奔西走してソフトを入手する！ 無理難題から想像力を要するものまで、多彩な「ソフト購入法」をお送りしよう!!

見つけるまでは地の果てまでもの特別編

輝け!! 第1回 買い物選手権

ソフト購入方法はこんなにある！

中古ゲームライフ特集の記念すべき2回目に急遽企画された特別編。名づけて「買い物選手権」だ(ま、言うなれば借り物競争なんだけど…)。最近ますます狭くなってきている中古ゲーム市場を見据えて、欲しいソフトを手に入れるための色々な方法を、編集部員が実地で体験してみようということで提案された企画だ。

編集部でざっと挙げてみただけでも、欲しいソフトを手に入れる手段はたくさんあった。秋葉原、量販店、沿線探索、タウンページ、ネット通販、個人売買、友人のツテ…。これらの中にも、「どんなソフトが欲しいのか」によって向き不向きがあるだろう。それを調べるためにも、購入物品は多彩な方が好ましい。

そんなわけで、買い物選手権のミッションは、編集部員が個人的に欲しい物を挙げてもらうこととなった。

趣味爆発のミッションばかり…

編集部員がそれぞれ自分の欲しいソフトを紙に書いて提出し、シャッフルしたあと、編集長から順番に引いていく。自分のミッションを引いちゃったらやり直し…ということで2回目にてちょうど5人がバラバラになった。

一同「こ、これはいい感じかも…」

まずは編集長・滝沢が引いたのは奥山のミッション「魔法か魔法使いが優遇されているソフト、SFC限定」。

奥山「ふふふ、ホントはそれに〝美少年魔法使い〟とかも入れたかったんですが、そりゃあんまりだろうと思って外しましたよ～」

さすが回転寿司占いで「ルックス重視の恋愛観を持つ」と出ただけのことはある。

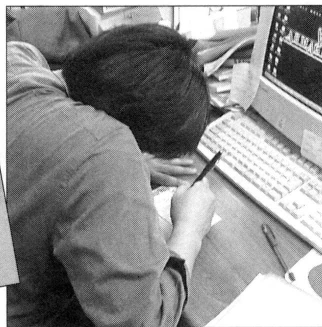
そしてその奥山が引いたのは、滝沢編集長のミッション「布袋ス



買い物選手権に向けて、情報の収集に余念がない某編集部員の姿。

中古ゲームライフ Returns!!





ピリッツあふれるゲーム」だ。

滝沢「布袋だよ、布袋。世界の布袋に見合うのを探してきてね（注）」

これまたSFC以前の本誌にはキツイ指定をしてきたものだ。ここは、お互いに自分の趣味大爆発の2人が、交換する形でミッションを受け持つこととなった。

津田が引いたのは、荒木の「マスターシステムとそのソフト」というもの。

荒木「5000円くらいでお願いしますね〜」

という値段指定つき。編集部一ゲームを購入する男は、その名にふさわしい稀少品が希望のようだ。

荒木には、原田のミッション「『R-TYPEⅢ』その他を1本2000円程度で」が下った。

原田「やっぱりSTGですよ。男なら硬派にいかなきゃダメですよッ」

相変わらず舌鋒鋭く吼えている。今や原田の毒舌ぶりはKTCの名物なのだ。

さて、そんな原田が引いたのは津田の「メイド萌えゲーム」。KTC一硬派なゲーマーに、よりによってこのミッションが下るとは、神様も粋な計らいをするものだ。

津田「ちゃんと萌えなきゃだめだからね」

ギャルゲーマー（とか書くと怒られるが）らしいコメントだ。でもメイドは厳しいんじゃ…。

それぞれのミッションに加え、前述のような「ソフト購入場所」もクジで決めた。各自、人様の欲しいソフトを探すための場所さえも自分では決められない、という過酷なミッションを、何人の編集者がクリアできるだろうか？　次ページからは、そんな彼らが体当たりで探し出した、怒涛の買い物選手権の模様をお伝えしよう！

「買い物選手権　応援歌」

詞：タチアナ・オクヤマスキー
曲：牛が引かれるあの歌

ある晴れた昼下がり　アキバへ続く道
電車がごとごと　編集をつれてゆく
掘り出し物も　売られているよ
血走った瞳で　探してよ
ど○ど○どー○ーどー○ー
○な○な○ーなー○ーなー
編集乗せて
電車がゆれる



いざ、買い物に出陣！　でもその耳は…。

※注：布袋…元BOØWYの人。世界ナンバー1のギタリスト。（滝沢編集長・談）

ユーゲー編集部・輝け!! 第1回　買い物選手権

KTCのBBSと友人のツテを使ってゲット まさに他力本願、そんなんで見つかるのか？

お題 魔法、もしくは魔法使いが優遇されているゲーム

（しかもＳＦＣ限定）

編集長・滝沢

一応、命令書にはそのミッションをオーダーした人物の名は書かれていないのだが、どう考えてもこんなミッションを思いつく人間は編集部に一人しかいない。
「これ、奥山さんだね〜？」
「あれ、わかっちゃいました？」
ハイ、誰でもわかります…。

ところで、魔法使いが優遇って何…って抽象的な表現に戸惑いつつも、ともかく「魔法使いが優遇されているゲーム」についてＫＴＣのホームページ上にあるＢＢＳで聞いてみることに。

しかし、編集長という立場ながら、ＫＴＣの掲示板に参加することは、ほとんどなかったので、緊張の書き込み。でも、ＢＢＳに書き込んでくれているのは、暖かい読者の皆さんだ。きっと、見ず知らずの輩にも、優しく、そして的確なアドバイスをしてくれるハズだ…と信じて、ハンドルネームでの参戦。

ところが、ビギナーという設定にしたことが仇になったか、あげてもらったタイトルはユーゲーにおいては名が知れたものばかり（でも、普通のゲーム誌なら十分レア）。結局、奥山女史のお眼鏡に叶うモノはなかったのだ。挙げ句、編集部員全員に「きちんと編集長であることを明かして聞けば良かったのに〜」と言われる始末。むむ…これはいきなりの大失敗か？

で、そんないきさつを友人に話したところ、
「奥山さんって、あの『黄昏の○ード』が大好きな人だろ？　じゃあコレだネ」
といって『ソングマスター』というソフトを持ってきてくれた。

…それは、魔法に匹敵する力を持つという聖詩歌を唄う主人公が、最高のシンガー（聖詩歌を唄う者をこう呼ぶらしい）の証である「ソングマスター」の称号を目指し、未知の冒険に出るというストーリーのファンタジーＲＰＧだったのだ。むむむ…これは、歌あり、魔法ありという夢のゲーム！　まさに奥山ワールドではないかっ！　いきなり即決。すぐさま友人に交渉すると、あっさりと快諾。しかも、タダ。なんてラッキーなんだ！　やはり、持つべき者は友。聞いてみるものだ。

しかし、「魔法が優遇されている」が、いつの間にか「奥山向けゲームを探せ！」というミッションにすり替わってしまったような気もしないでもないが…まあ、喜んでもらえさえすればイイんです。ねえ、奥山サン？



最高のシンガー、それがソングマスター！（？）



ふふふ、よりによって『黄昏のオー○』の記憶を呼び覚ませるとは、さては嫌がらせですね!?　んー、タイトルは予想の範囲内だったので、70点といったところでしょうか。もう少し美少年がいると良かったんですが。ああ歌魔法…急に胃がキリキリと…。（奥山）

ユーゲー編集部・輝け!! 第1回　買い物選手権

指定された手段は地方都市探索。北アルプスを望む街を西へ東へ走り回れ！

お題　マスターシステムを五千円で

編集部員・津田

かなりお題が厳しくない…？

マスターシステムを5000円…ですか。かなりムチャな注文だと思うのですがどうでしょうか？そもそも、マスターシステム自体がレアなのに加えて5000円でなんて…。アキバの某店で発売当時の価格そのままで売っているんだから、それでいいじゃん。別にプレ値がついてるわけじゃないんだからさあ…と、愚痴りつつも私は新年早々、生まれ故郷である北陸の某地方都市におりました。

入手方法が「地方都市探索」。正月、田舎に帰る私にとっては好都合の手段…というかそんな化石化したハード、関東近辺じゃ高値つけているようなマニアックな店でしか見ないし、それだったらさびれた小さなおもちゃ屋とか多そうな地方を探すほうがいいでしょう。…というわけで私は田舎の友人・松本（仮名）を無理矢理ドライバーに任命し、果てしない旅に出たのであります。

売っていないのに看板は「ファミコン」

この街で特に目に付くのが本・CD・ゲームなどを一まとめにして中古を扱っている店。堂々と店の前に「PS中古買います」なんて書いてあるのは、アキバを中心にゲームを買っている私にとっては中々新鮮であります。と言うわけなので、こういうところではPSがラインナップの中心。あとSFCや、GBの品揃えも意外と豊富かな。しかし、肝心のマスターシステムどころかMDのソフトすらほとんど見ない状況。ほかにも「ファミコン」と書かれた看板がある店を片っ端から探索しましたが、あるのはPSばかり。時代の流れに乗るのは当然…なんだけどね。

それでもMD・FCのソフトも扱っているショップを何軒か発見。旧FC本体、初期MDなんかもあったりしたのですが…うーん、マスターシステムなんて影も形もないぞ。もしかしたら在庫があるかも、と店長に聞いてみたけど「？」な様子で手応えまるでなし。

最後に、さびれたおもちゃ屋を何件か回ってみる。4～5年前に行った時は、元祖ガンダムのプラモがあったので多少は期待。もしかしたら、当時の値札のまま売っているんじゃないかという危惧もありましたが…。

ごめんなさい。

ムリっす。ダメでした。

「秋葉原・日本橋は偉大」というのが正直な感想。値段が高過ぎと言われたりもしてますけど、そこにブツがあることは素晴らしいと思うのですよ。ないと本当にどうしようもないやん…。一日中走り回ってマジでグッタリ（ドライバーの友人はさらにグッタリ。昼飯一回で付き合わせてゴメンね）。こんな思いするなら多少高くても買うよ…と海に沈む太陽を見つつ呟いたさ。そんなわけで途中の店で買ってきた「幽遊白書」（GB）で勘弁して。

男なら歩きで行け!!

自動車なんて、文明の利器を使うから全然見つからないんですよ。ボクみたいに“歩き”でいかないと（自慢）。一日中、引っ張りまわされた松本（仮名）君もかわいそーだ（馴れ馴れしい）。最後に、勘弁ソフトだという『幽遊白書』いただいておりません。

（荒木）

ユーゲー編集部・輝け!! 第1回　買い物選手権

何でも揃う!?　日本最大の魔窟・秋葉原で見つけるロックの魂

お題 布袋スピリッツに満ち溢れたゲーム

編集部員・奥山

布袋ゲーといえば真っ先に思いつくのが、ナイスゲームズ3号でも紹介した『STOLEN SONG』(PS)。でもPSは範囲外だし、だいたい音ゲーなんて流行りだしたのはつい最近(単位:ユーゲー時間)だし…ということで、「布袋の曲を使った音ゲー」はすっぱり諦めることとした。無理だってそれは。

ここはひとつ「布袋」を冷静に分析し、その精神と共通性のあるソフトを探してみることにしよう。理系出身の名にかけて、滝沢編集長をうならせるような理屈(屁理屈ともいう)を見つけてやるぜ!

布袋の魅力を全力で分析する!

まずは敵の姿をよく知らなければならない。「布袋スピリッツとはなんぞや?」ということを勉強するために、滝沢編集長から布袋のベストCDを借りた。正月休みということもあり、実家でそのCDを聴きつつ、せっせと研究にいそしむ。「おお『POISON』(スペル不安)だ、懐かし~」などと、かつて布袋ファンだった弟と語りながら読んでる本は、当然「大きなビートの木の下で」。弟の過去を納めたダンボールを、7個もひっくり返して見つけ出したのだ。

そんな努力の甲斐あって、かつて布袋を聴いていた頃の心を取り戻した私は、ついに至高の「布袋スピリッツ」を抽出することに成功したのだ!

「うむ。これらの条件を満たすソフトはアレしかない!」

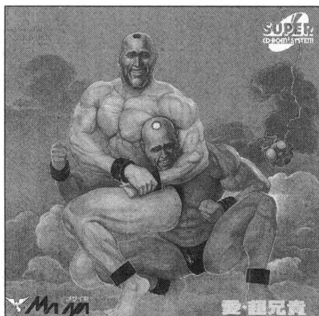
一本のソフトを心に決めて颯爽とアキバに向かった私。特定のタイトルが決まっているのであれば、アキバほど効率よく探せる場所もないので、その点は、今回一番クジに恵まれたと思う。最近の大手ソフト屋中古撤退のあおりを受けてか、捜索に手間取ったが、4件目にしてようやく発見する事ができた。あとはコレを滝沢編集長に見せるのみ!

「というわけで滝沢さん。私はまず〝布袋スピリッツ〟を次のように定義づけました。

○ロックを追求する魂。
○音楽業界のカリスマ。
○本人のキャラが立ってる。
○男性からの人気が高い。

以上のような条件をゲーム自体か作曲者が満たし、なおかつ長時間プレイするゲームを好まないという、滝沢さんの嗜好を考慮した末、これしかないと判断いたしました」

愛・超兄貴(PCE)。



この素晴しい肉体美! アニキですねぇ。ちなみにこれと布袋のCD、裏側がそっくりだったです。



「アニキ」…そう、ファンは布袋をアニキと呼ぶんだ。奥山君は、なかなか勉強したみたいで、感心感心。ただ、「アニキ」は身長こそ2m近くあるが、ロッカーなのでボディは華奢なんだよ。あのような筋肉の塊と一緒にされては困るね。評価? まあ普通かな? あ、それより布袋のベストアルバム、早く返してネ。(滝沢)

ユーゲー編集部・輝け!! 第1回　買い物選手権

アツイSTGを求めて「地下鉄沿線」を歩くよいつまでも

お題 『R-TYPEⅢ』(SFC) 『グラディウスⅡ』(FC) 『ガンナック』(FC)

編集部員・荒木

「これが俺の欲しいサイバーでアツいSTG3点セットです。ヨロシク！　以上っ!!」。

原田からの命令が下された。しかも、指令では「沿線のショップ」を探し出して、例のブツ3点を買ってこいということ。トホホ…。そんなわけで風がビュービュー吹いている寒空の中、会社を出発。路線は東京23区内なら一日中乗っても710円（一日乗車券）という地下鉄を選んだ。それでは有楽町線（地下鉄の路線の一つ）を使い、池袋駅から下って隣の埼玉県方向に行ってみよう。

とりあえず、一駅目で降りてみた。だが、歩けど歩けどショップは見つからない。ていうかこの沿線って、地図をみるとどうやら住宅地になっているようだ。チキショー！　戻ろうかとも考えたが、ここはひとつ男気（？）を見せることに。作戦変更して、沿線からは外れるがとにかく歩いてみよう。

それから40分ほど歩き続けた。足はパンパン、体は寒さでブルブル。もう限界だと思ったとき、練馬の駅前（私鉄）に出た。これで電車に乗って帰ろうかなぁ、と思った矢先、あった！　あったよ!!　本屋さんの3階にファミコンショップが。そこはスペース的には広くないがファミコンまで置いてあった。なかなかの品揃えだ。で、なんとここで『R-TYPEⅢ』をゲットできたのだ。これは運がいいかも。なーんか、元気が出てきたっ!!　屋台のタイヤキをパクつきながら、次の店を探し始める。心なしか足取りも軽い。

そのあとも場所を変え、駅を変えで歩き回る。コツを掴んだのか、その後もポツポツと店を発見することができた。ただ、ファミコンとなると、なかなか見つけられないんだけどね。

結局、午後7時をまわって、流石にもう立っているのも億劫になってきたので会社に帰ることに。こりゃ、明日は筋肉痛で大変だろうな。

こんな感じで荒木の買い物選手権は幕を閉じた。





振り返ってみると、足が痛くて寒くて死にそーな一日だったが、このような電車の旅もいいかもしれない。いろんな町を巡りながら、運が良ければ、ゲームが手に入る。景色を眺めつつ、美味しいものを食べつつ…そんな小旅行もなかなか乙である。

しかし、心残りは原田が前々から欲しかったという『ガンナック』。なかった。スマン、原田よ…。

「ああ、ガンナックなら昨日、サイバーなショップでゲットできたのでいらないス。以上!!」

…く、くぬヤロ〜。（終）

STG万歳

なぜ『グラディウスⅡ』がないんですか！　ああ、かつて己の魂を賭けてカバードコアにレーザー撃ち込みまくっていたあの日々が甦ると思っていたのに…。しかし、これは「沿線で探す」というのが不運だったのだろう。土地勘のない場所じゃさすがに無理。（原田）

ユーゲー編集部・輝け!! 第１回　買い物選手権

ギャルゲーを知らない編集者が、メイド萌えゲーを求めて量販店をさまよう…

お題　メイド萌えのゲーム（SFC以前）

編集部員・原田

メイド萌え？　それって何ですか？

「メイド萌えゲーを入手せよ」

こんな指令が俺に届いた。メイド。しかも、萌えるゲーム。…それって、何？　メイドのゲームというと『妖怪道中記』だろうか（それは「冥土」だ）。

さて困った。よりによってギャルゲーをプレイしない俺にこんな指令がくるとは。「メイドのギャルゲーは流行ってるから、探せば見つかるんじゃない？」と思ったあなたは甘い。メイドものが流行り始めたのはここ2、3年なので、比較的最近まで稼動していたSFCや、ギャルゲー千年王国のPCEでさえもほとんどないのだ！　この企画の背後にどす黒い陰謀を感じたのは俺だけだろうか。

結局、買い物に行く以前に何を買うべきかを調べる羽目に…。ネットで検索をかけてみたが、まったく引っかからない（エロゲーのサイトならたくさんあるが）。

仕方がないので、ギャルゲーではなく「洋館を舞台にしたADV」で考えてみることにした。これなら、メイドの一人や二人は出てくるはず。こうなるとネットでも探しようがないので、後は記憶力の勝負。自分の脳内データベースから無理矢理引き出すのだ。

安さ爆発ディスクでGO

さて、編集部で数時間熟考した結果、思い当たるゲームが一つあったので、早速それを買いに行くことにした。

いつもならここで秋葉原に行くのも条件のうちに入っている。新宿や池袋といった都心部や、あるいは地方の国道沿いにあったりする大型家電量販店のことだ。

量販店は品揃えがいいから、これは楽勝かも？　と思ったが、実はその「思い当たるゲーム」というのがディスクシステムのゲームなのだ！　プレステ2が発売されようという今、ディスクなんてあるわけがない。

しかし、幸いなことにディスクは書き換え可能なので、目当てのタイトルがなくてもディスクカードさえ発見すればいいのだ。新宿近辺を歩き回ったら、「安さ爆発」の某量販店ホビー館でなんとか発見できた（などとさらりと書いているが、発見できたのは奇跡だと思う…）。あとはこれを任天堂に出して完了！

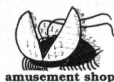
ちなみに、その書き換えたソフトは『ファミコン探偵倶楽部』だったりする。ちゃんとお手伝いさん（19歳）が出てくるぞ。メイドとはお手伝いさんのことだと辞書にも載っている。これはどう見ても俺の勝ちだろう！　…たぶん。



これが証拠のマニュアル（折り目ついちゃってるけど）。ほら、ちゃんとメイドが…

すごいです〜

「バイオレンスゲーマー原田にメイド萌えゲームを買わせるのも面白いなあ」と思っていただけにくじ引きの結果はナイス。しかし『ファミ探』というオチはつまらん。でも、メイドさんが19歳だったから良しとしましょう。今後はもっと「萌え」に精進するように。（津田）



おじゃま館
amusement shop
ゲームソフト&ハード・FC企画

激安セール

まとめて買うと得

電話1本で何でも探します!!

通販 TEL06-6381-6210

メガドラ・PCまとめ買い大会

1本 280円ソフトコーナー 5本買うと 980円

(全て箱説付)

メガドライブ	ソニック1or2	F-1トリプルバトル	ファイヤープロレス1～3
餓狼伝説	バーチャルレーシング	F-1サーカスor'91	フォーメーションサッカー
孔雀王Ⅱ	ファステストワン	ゴルフボーイズ	ポピュラス
コラムス	ぷよぷよ	ストⅡダッシュ	ワールドサーキット
サンダープロレス列伝	ポピュラス	スペースハリアー	**PC CDロム系**
Jリーグプロストライカー	惑星ウッドストック	チャンピオンレスラー	餓狼2orスペシャル
ジョーモンタナor2	**PCエンジン**	ドラゴンスピリット	ザ・デビスカップ
スーパーサンダブレード	ウイニングショット	パワーリーグ1～4	プリンスセスメーカー2

1本 680円ソフトコーナー 10本買うと 5,980円

(全て箱説付)

メガドライブ	シャドーダンサー	ランドストーカー	妖怪道中記
アイラブドナルド	スーパー大戦略	ランボーⅢ	**PC CDロム系**
アイラブミッキー	スーパーハイドライド	レッスルウォー	コズミックファンタジー2
アウトラン	スーパーハングオン	**PCエンジン**	スナッチャー
アフターバーナーⅡ	スーパーバレーボール	ヴォルフィード	卒業ⅠorⅡ
アレックスキッド	スペースハリアⅡ	ガイフレーム	ソリッドフォース
ウィップラッシュ	ズーム	源平討魔伝1or2	誕生
おそ松くん	ダーウィン4081	定吉七番	天外ジライア
カメレオンキッド	大旋風	スーパー桃電鉄	熱血ドッチ部サッカー
球界道中記	ダライアス	TVフットボール	ブライⅠorⅡ
クラックス	DJボーイ	ドラゴンセイバー	ぱにっくボンバー
サンダーフォースⅡ～Ⅳ	ファイナルブロー	ファイナルラップツイン	マジクール
ザ・スーパ忍ⅠorⅡ	ブルーアルマナック	魔界八犬伝	
シャイニングダグネス	ラスタンサーガ2	桃太郎伝説Ⅱorターボ	

1本 980円ソフトコーナー 10本買うと 8,980円

(全て箱説付)

メガドライブ	大魔界村	スーパー桃電鉄Ⅱ	イースⅢ
アドバンスト大戦略	闘技王キングコロ	スーパースターソルジャ	風の伝説ザナドゥー
アラジン	ドラゴンボールZ	スペースインベーダ	キャルⅢ
エアダイバー	バッドマンorリターンズ	出たな!!ツインビー	銀河お嬢様ユナ1or2
エアロブラスターズ	バーニングフォース	謎のマスカレード	ガリバーボーイ
エコーザドルフィン	バハムート戦記	ネクタリス	コブラⅠorⅡ
ギャラクシーフォースⅡ	ぷよぷよ通	飛装騎兵カイザード	卒業写真
クラックダウン	ベアナックル2	PC原人1or2	同級生
ゴールデンアックスⅠorⅡ	まじかるタルルート	ファイナルソルジャー	ドラゴンスレイヤⅠorⅡ
シャイニングフォースⅠorⅡ	幽遊白書外伝	ボンバーマンor93or94	ぷよぷよCD
修羅の門	ラングリッサー1or2	魔神英雄伝ワタル	プリンセスミネルバ
スーパーストⅡ	ワードナの森	ミスターヘリの大冒険	モンスターメーカー
ストライダー飛竜	**PCエンジン**	桃太郎活劇	ラングリッサー光輝
ゼロウィング	アールタイプⅠorⅡ	ワンダーモモ	ロードス島戦記
ソニック3orピンボール	イメージファイト	**PC CDロム系**	
ターボアウトラン	エイリアンフラッシュ	アドヴァンストVG	
タツジン達人	THE功夫	アルナムの牙	

1本 1,980円ソフトコーナー 5本買うと 8,980円

(全て箱説付)

メガドライブ	麻雀コップ竜	サラマンダ	イース4
鮫・鮫・鮫	モンスターレア	遊々人生	エメラルドドラゴン
ソーサリアン	ロリングサンダー2	ワールドジョッキー	ゲッツェンディーナ
フォゴットンワールズ	ワンダーボーイⅤ	ワルキューレの伝説	ゴーストスイパー美神
マーベルランド	**PCエンジン**	**PC CDロム系**	ときめきメモリアル

1本 2,980円ソフトコーナー 5本買うと 12,980円

(全て箱説付)

メガドライブ	スプラッターハウス3	ゼロヨンチャンプ	ヴァージンドリーム
エクスランザー	ソニック&ナックルズ	ソルジャーブレード	天外魔境Ⅱ
ガンスタヒーローズ	ラグナセンティー	ビックリマンワールド	ふしぎの海のナディア
ゲイングランド	**PCエンジン**	**PC CDロム系**	
シャイニングフォースCD	1943改	愛超兄貴	
重装機兵レイノス	カトちゃんケンちゃん	宇宙戦艦ヤマト	

ファミコン・メガドラ・PCエンジン・レア物大量入荷!!欲しいモノがあればTELを!!買取もしています!!

1 激写ボーイ

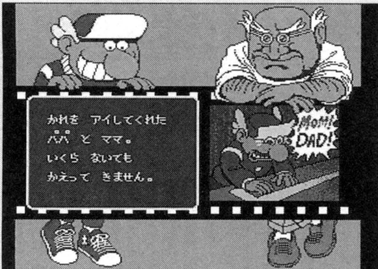
フレームに映った真実とは!?

なにい『ポ○モンスナップ』だぁっ!? こちとら『激写ボーイ』でいっ! 馬鹿で洒落てて、そんでもって「ぱいおにあ」なんでいっ! カメラマン志望のヤツは死んでもプレイしとけ!!(ウソ)

とにもかくにもなんでも激写!

カメラが好きでロサンゼルスカメラ学院に通っているデビッド君。どんな時もカメラを手放さない彼には幸せな生活でした。ところが、最愛の両親が飛行機事故で亡くなってしまいます。もはや学校に通う情熱もなくなったデビッド君は校長先生に退学届けを出しました。しかし、校長先生は意外な提案をしてきたのです。「キミ、やめてしまうなんてもったいない。特別に卒業試験を受けさせてあげようじゃないか」と。

電源を入れると、こんな感じのデモが流れる。アメコミチックなオーバーアクションのグラフィックが表示され、いきなりバカテイスト炸裂状態。唐突に両親が亡くなり、唐突に卒業試験を受けるなど脈絡のなさも天下一品で、間違いなくバカっぽさを狙って作ったゲームだ。本来、こんなあからさまなバカゲーは筆者の好むところではないのだが、本作には狙って作ったが故の意図が隠されているのだ。



もうオープニングから飛ばしまくり。このデモでボルテージを高めてから本編に挑もうではないかっ!!

ともあれ、ゲームの目的は試験にパスすることだ。各ステージには校長先生の指示する被写体があり、それを「激写」しなければならない。ステージ数は全部で九つあり、ステージ1では「空飛ぶ自動車」、ステージ2では「ひき逃げ事件」といったように町中の事件を撮影する地方紙の報道カメラマンというところ。いつかは大きな事件をモノにしてやると意気込んで、実際には陳腐な事件しか撮れない悲哀が本作の真のテーマと言える(もちろん嘘です)。

馬鹿テイスト溢れる良作ゲーム

操作方法はちょっと変わっていて、Iボタンでシャッターを押し、IIボタンはジャンプする。方向キーではデビッド君が前後に移動し、同時にファインダーが前後左右に移動する。つまり方向キーを押すと、デビッド君とファインダーの両方が動いてしまうので、多少の慣れが必要ではある。

IIボタンでジャンプすることから分かるように、本作は写真をテー

●機種：PCE ●メーカー：アイレム ●ジャンル：ACT ●価格：7000円
●発売日：92・10・2 ●入手難易度：難しい

マにしたくせに強制スクロールのアクションゲームだったりする。普通の被写体のほかに赤く点滅する物体が現れ、それに触れるとフィルムが5枚分減ってしまう。もちろん、フィルムがなくなるとゲームオーバーだ。町中をはね回る謎のボール、頭上から突然降ってくる植木鉢、誰が投げたのか分からないナイフなど「何でこんな物が飛んでくるねん！」といった物が登場。それをジャンプでかわしつつ被写体を撮らねばならない。意地の悪いことにこの物体がたくさん出るあたりに指定写真の被写体がいることが多い。しかし、ただジャンプで逃げ回るだけでは芸がない。何とこの赤く点滅する物体も撮影可能。そして撮影すると、物体は消滅してしまうのだ。カメラから怪光線でも出ているのか？　なんか深く追究したくないカメラだなぁ。

ステージのクリアには指定写真の撮影以外に定められた点数も必要になる。写真を撮ると得点できるのだが、ただ歩いている人を撮影しても点数は低い。そこで決定的瞬間を「激写」する必要があるのだ。うまく撮影できると高得点が得られ、ほかにもフィルムなどのアイテムを入手することができる。写真を撮ると突然現れるフィルム。これまた深く追究したくないフィルムではある。

この「激写」が本作をこのコーナーで紹介する理由だ。道に落ちているバナナに滑る人を激写、地下鉄の通気穴上でスカートがめくれるマリリンを激写、突然コートを脱ぐ危ないオヤジを激写と、もはや報道カメラマンではなく程度の低いパパラッチといったところだ。ほかにも飛来したＵＦＯにさらわれる自動車、壁をよじ登るスパイダーマン、戦闘機が起こした風でスカートがめくれる自由の女神など小ネタ小ネタのオンパレード。下らない物から、クスッと笑えるものまでものすごい数が用意されている。この激写シーンは決まった場所で起こるので、ゲーム自体は完全なパターンゲームだが、そのおかげで最初のプレイでクリアできなくても、根気よくリトライすれば必ず次へ進めるし、各ステージが短めでテンポがいいので小ネタ見たさに何度もプレイしたくなるはずだ。

ロサンゼルスカメラ学園の驚くべき真実の姿!!

本作に登場する小ネタの数々。いかにもベタなギャグばかりなので、本気で驚く人はいないだろう。しかし、それこそが本作に隠された敵の策略なのだ。日本が誇る東京スポーツにも、目を疑うような写真が掲載されるではないか。そして、その写真の隅には必ず「ニュース社」の文字が…。ＣＩＡが公表しない驚くべき真実。それをすっぱ抜く正義のニューズ社！　ロサンゼルスカメラ学院の真の姿こそ、次代のニューズ社を背負って立つ人材を養成する「虎の穴」にほかならない。賢明な読者なら本作が意図的に馬鹿馬鹿しく作られたことに留意すべきである。本作こそはニューズ社が暴露した真実の信用を失墜させるＣＩＡの先兵なのだぁー！

バカゲーチェック

企画	上	下らないネタの数々に脱帽します。でも、盛り上がりには欠けるけど。
グラフィック	上	アメコミチックなキャラクターが、馬鹿なネタにフィットしてます。
必要忍耐力	並	覚えゲーの割にストレスなんか感じません。お見事です。
ゲーム性	上	面白いです。操作性もいいです。でも、ヒットはしないのね。
総合バカゲー度	並	恐らく制作者は駄洒落やオヤジギャグが大好きなんでしょう。頼んでもいないのに小ネタを千個は考えてきた感じです。でも、その甲斐あって希にみる頭の悪そうなゲームになってます。
バカゲー道	三段	当然ですが、紹介文の最後は大嘘です。信じ込んで「同士がいた！」なんて思わないでね。もちろん、毒電波も送らないでね。ついでに筆者の前世は間違っても「光の戦士」じゃないからね。



イヤ～ンな変態オヤジをなんとか激写。アレ？　後方にいらっしゃるのは、ハ○ジとク○ラでは？　おし～えて～♪

2 タッチ ミステリー・オブ・トライアングル

このゲームには一切「タッチ」してません（あだち充）

プレイヤーの目前に広がる摩訶不思議世界。これぞ超現実！ サブタイの「ミステリー・オブ・トライアングル」は伊達じゃない!?

ドント・マインド ビー・ハッピー!!

一昔前はキャラゲー＝クソゲーだった。しかし、現在ではへたなオリジナル作品よりもキャラゲーの方が優れていることが多い。キャラクターの魅力は最初からあるので、並の出来で十分に面白いのだ。逆にいうと、一昔前の作品はキャラクターの魅力があってすら、どうしようもない出来だったといえる。そして、今回紹介する「タッチ」は困ったことにそんな一昔前のキャラゲーなのだ。

ある日、南が家を出るとパンチがすごい勢いで飛びついてきました。パンチに引っ張られるまま犬小屋に行くと、十匹の子犬たちがいません。パンチがのぞき込んでいる大きなエサ皿を見ると、大きな穴が空いています。南は子犬たちが落っこちてしまったのかな？ と考えました。やがてタッちゃんとカッちゃんがやってきたので、南はいきさつを説明しました。結局三人は子犬たちは食べ盛りだから穴に落ちたエサを追っかけて穴に飛び込んだのだろうと考えました。やがて悲しそうに見つめるパンチにこたえるように三人はお皿の大穴に飛び込みました。

うーん、さすがに一昔前のキャラゲー。いきなり原作とかけ離れた不可思議な世界が展開している。ゲームシステムは達也と和也をセレクトボタンで切り替えてどちらかを操作するもの。もっとも、両者に能力差があるわけではないので、単なるファンサービスだろう。ゲームの目的は子犬を探すことなのだが、子犬の捕まえ方は「子犬を見つけたらすかさず子犬に「タッチ」して下さい」とのこと。…何もそんなベタなギャグを使わんでもいいのに。ちなみに原作のパンチには二匹しか子犬はいませんし、子犬が出てくる頃には哀れなことにカッちゃんは鬼籍に入ってます。これは「オレは原作に縛られないぜ！」という制作者の意志表示なのだろうか？ もっとも、実際にゲームを始めると、そんな些細なことは気にならないほどの世界が待っているのだ。

必殺の飛び道具デカボール スゴイのかスゴクないんだか

喫茶店「南風」の前からゲームは始まる。平和な光景。のどかなBGM。そして人形やおもちゃの自動車の襲撃。って、何でやねん！ すかさず南風に逃げ込むと、中にいたのは犬と猫のキメラのような謎の生命体。彼からは危険だからと野球ボールをもらえるが、原作が野球漫画だからと取って付けたような感じがしないでもない。もっとも、実際に使ってみるとコレが便利。遠く

●機種：FC ●メーカー：東宝 ●ジャンル：シティーアドベンチャー ●価格：4900円
●発売日：87・3・14 ●入手難易度：やや難しい



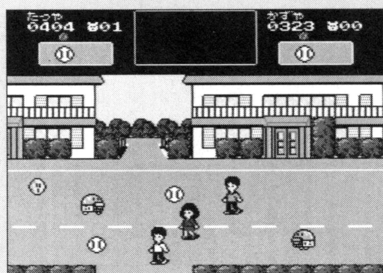
どこからどう見ても正真正銘の「タッチ」だ。しかし、ここから運命の"スタートボタン"を押すと…。

の敵も攻撃できるし、弾切れもない(弾が大きすぎてバスケットボールにしか見えないのだけど)。こうして、敵を蹴散らしながら進んでいくと、おもちゃ屋があるので入ってみた。すると、「セイントにおみやげを買っていこう」と南の進言が。でも、「セイント」って誰？ ペガサスなんたら拳を使うのは別の出版社じゃなかったっけ？ 取り説を読み返すとボールをくれた謎の動物のことらしい。それにしても、あんな謎の生き物にみやげを買って行くなんて南ちゃんは礼儀正しい娘だなぁ。もちろん、セイントに何も持っていかないと全く相手にされなかったりする。仕方なく、みやげを買おうとしたが、何を買っていいのか分からない。ショップでは絵と値段が表示されるだけで、アイテムの名前も効果も分からない状態なのだ。もちろん、取り説にアイテム紹介などありはしない。しかもアイテムは値段分のライフを消費して購入するという自腹を切りまくった設定なのだ。ちなみに、ライフは敵を倒すと増えていくので、ライフ兼お金兼経験値となっている。まったくもって謎の世界だ。

「南ちゃん」に選ばれた方お便りお待ちしてます

適当にアイテムを購入し、再び町中をさまようこと二時間。セイントのわがままにつき合いながらも襲いかかる飛行機や戦車、ロボットの群を蹴散らすうちにライフは四桁を超え、アイテムも持てる限り購入した。でもね、どう贔屓目に見てもゲーム開始時から物語が進んでないんですけど。疲れ果てたのでひとまずセーブ。ところが、そこで驚愕の事実が発覚する。このゲーム、パスワード方式のセーブなのだが、何としっかり三人分のパスワードが必要なのだ。最初に達也のパスワードが二十文字、次に和也が二十文字、とどめに南も二十文字。しかも、ひらがな・アルファベット・数字が混じった厄介なパスワード。南ちゃんはうろうろついてくるだけで、敵から攻撃されても「いたーい」と泣くだけの無敵状態なのに、何のパスワードなのだろう。しかも、これだけ長い割に保存されるのはライフとアイテムのみで、入力後は再び南風の前からスタートするのだ。

本作はゲーム中の様々な謎を解いてゆくアドベンチャーゲームだが、何と言っても最大の謎は本作の存在意義だろう。まったく、何でこんなゲームになっちゃったのかしら？ そういえば、当時は「南ちゃんを探せ！」なんてコーナーの番組があったけど、今思うと赤面もの。結局のところ、ゲームも現実も同じ位馬鹿馬鹿しいなぁ。



フタを開けてみると、…魔のアンダーワールドが広がる。なんというシュールレアリスム。ボールを投げて悪霊退散！

バカゲーチェック

企画	下	原作者のあだち充氏はクリアできたのでしょうか？
グラフィック	並	キャラゲーだけにタイトル画面だけ妙に力が入ってます。
必要忍耐力	極	攻略本なしにクリアした方、連絡下さい。脳味噌を調べさせて欲しいです。
ゲーム性	並	「ゲームデザイン　コンパイル」。昔はこんなの作ってたのね。
総合バカゲー度	並	先にゲームを作って、後でキャラクターだけ変更した感じです。辻褄合わせに終始して、気づいたらこんなんなってました。まさにキャラゲーらしいキャラゲーでしょう。
バカゲー道	初段	今のゲームでは望んでも味わえないどうしようもなさに溢れてます。本作をクリアできる人はどんな世間の荒波にも立派に立ち向かえるでしょう。でも、友達にはなりたくないな。



ゲームご隠居昔がたり

第二回 ファミ通編

～喜びも悲しみも幾星霜～

いやはや、まったく『ファミ通』も大した雑誌になったものだのう。

発行部数が50万を越えてるそうじゃから、もはや『週刊朝日』や『週刊文春』並の大週刊誌となってしまったわけじゃ。

業界ナンバーワンというだけじゃなく、流通や小売りの仕入れ状況にすら影響を与えてるってのじゃから、もはやゲーム業界の一方の支配者と言えるわけじゃな。

しかし、そんなファミ通もな、最初からこんなゲーム業界を情報の面から牛耳る大雑誌だったわけじゃないんじゃ。

栄えある『ファミ通』の歴史の始まりはそれはそれはささやかなもんじゃった…。

始まりはパソコン雑誌の1コーナー（のさらに一部）

そもそも『ファミ通』（旧名『ファミコン通信』）の歴史は雑誌としてではなく、『ログイン』というパソコン雑誌の1コーナーという形で始まったというのは、けっこう有名な事実である。しかし、正確に言えば、1コーナーですらなかったのである。

当時、ゲーム業界というのはパソコンゲームとゲームセンターが中心で、ようやく任天堂のファミリーコンピューターが頭角を現わしてきているような時期であった。当時、ログインでは〝ゲームフリーク〟という名のゲーマー集団が中心となって、〝ビデオゲーム通信〟という名前のコーナーを連載していた。

このゲームフリークというのは、『ポケットモンスター』を制作したメーカーと同名であるが、実はまったく同じ集団である。元々、ゲームフリークというのはビデオゲームを中心に活動していたゲームマニアのサークルで、当時はマニアたちの憧れのハードゲーマー集団であったのだ。ちなみに『ポケモン』のデザイナー田尻智氏も、ログインでライターとしてコラムを寄稿したりしている。

この『ビデオゲーム通信』の、さらに1コーナーとして始まったのが『ファミコン通信』なのである。当初のスタッフは、東府屋ファミ坊こと塩崎剛三氏、水野店長こと水野震冶など、後に雑誌『ファミコン通信』の創刊メンバーとなる人々だ。

現在『ファミ通』グループの大ボスとして名高い浜村弘一氏は実は創刊には関わっておらず、1987年から〝はまう通信〟として活躍している。

ファミリーコンピューターが普及し、コンシューマーゲーム市場が大きくなるにつれ、次第に『ファミコン通信』は扱いが大きくなっていく。ついには本家であるビデオゲーム通信と立場が逆転（1985年6月号当時ビデ通4ページ、ファミ通6ページ）するまで



ご隠居・大澤良貴
元パソコンゲーム誌『ログイン』の編集者。現在はゲームより歴史方面のライターと化している。先日、宝島新書で『活劇!! 三国志正史』という三国志本を出したので良ければ読んでくりゃれ。

になっていく。余談だが、このころ細々と『セガマークⅢ通信』というコーナーを水野店長がやっていたのは、ちょっと微笑ましいエピソードだ。

人脈が生んだファミ通神話

そして1986年6月6日。徳間書店の『ファミリーコンピュータマガジン』を筆頭とするファミコン雑誌創刊ブームに乗る形で、雑誌『ファミコン通信』が創刊される。

〝完全隔週刊〟ということで、月刊が通例であった他のファミコン誌よりも一足早い情報を掲載するというのが創刊当時のウリであった。後にいち早く週刊化することからもわかるように、他誌に刊行ペースで先駆けるというのはファミ通のお家芸となっていく。

余談だが、この『○○通信』という雑誌名は、アスキー系ゲーム誌のお約束（『サテラビュー通信』なんてのもありましたな）となっていくが、雑誌としては『ファミコン通信』が元祖ではない。この名称の元祖は1985年創刊の『MSX通信』なのだ（苦笑）。

創刊当時はファミコン通信も苦戦続きであったが、この雑誌というかスタッフには他誌にない大きなアドバンテージがあった。

ファミ通の母体であったログインという雑誌は、エニックス、スクウェア、光栄、ゲームアーツなどのパソコンゲームのソフトハウスと創業当時から深く関わり合った。このうちスクウェアについては前回書いたが、それと似たような交流は各ソフトハウスに対してもあったのである。また、堀井雄二氏や田尻智氏の連載コラムを掲載するなど、後のスターゲームデザイナーたちとの係わり合いも深かった。

ファミコン通信は、こういったログイン時代から協力してゲーム業界を盛り上げていったソフトハウスやゲームデザイナーたちが、ヒット作を作るたびに少しずつ他誌を圧倒していく。

よくファミ通の勝因として、刊行ペースによる情報の速さ、クロスレビューの存在などがあげられる。だが、それ以上に大きかったのが、ファミコンが存在しなかった頃からパソコン雑誌ログインを媒体に、ソフトハウスやクリエイターたちとゲーム業界を育てていった、という仲間意識からなる人脈が大きく働いていたのである。

若きゲーム業界人たちの、ゲームという新しいエンターテインメントに対する熱い希望。

クサイ話かも知れないが後発誌であるファミ通が、他誌を圧倒することができたのはまさにその一点に尽きたのであった。

ファミ通の初CM

ファミ通がテレビにCMを出すようになったのは、最近のことだと思っている人も多いだろう。しかし、実は創刊時に創刊告知CMを全国ネットで流しているのである。このCMが今でも一部で語り草になるほど変なものであった。

『ベーしっ君』という荒井清和氏の四コマまんがのキャラを使ったアニメのCMなのだが、これがなんと秒間24コマというフルアニメーションであったのだ。このため、異様に浮いたアニメCMがテレビで流れたのだが、その原因はログイン（当時）側のスタッフにあった。リミテッドアニメで充分とするプロダクション側に対し、彼らはマニア心丸出しで「アニメにするならフルアニメでないと」と主張。ゴリ押しして決定しまったのである。

その結果、なんだか妙に存在感のある変な15秒のアニメCMが流れたのだが、その広告効果のほどは不明である…。



協力　（株）アスキー「ログイン」編集部

疾走！

ホワイトカラーの殺戮者！

魔法大作戦

第7回　　**タクティクスオウガ（Lルート前半）**

燃やしたり切り刻んだりするだけが能じゃない！　敵を影から操り、戦闘の場を支配する補助魔法だって立派な魔法なのだ。今回はまさに「腹黒い魔法使い」という言葉がふさわしい補助魔法専門で魔法大作戦に挑戦！

補助魔法使いこそ世界の黒幕？

「手を汚さずに殺る」をモットーに、これまで魔法で敵も味方も焼き尽くしてきた魔法大作戦。前回の『ファイナルファンタジーⅡ』では、エスナという補助魔法の力を侮ったために、余計な手間と時間がかかってしまった。やはり攻撃魔法だけではいけないと神様が言っているのだろうか…。2000年という節目にあたる今年、ここは正統派ファンタジーの原点「攻撃魔法と補助魔法の世界」に戻ってみることにしよう。おっと、「剣と魔法の世界」じゃないのか？　というツッコミは不可だ。そんな言葉は私の辞書にはないのだよッ。

そんなわけで今回は、名作の呼び声も高い『タクティクスオウガ』をLルートで、主人公はウォーロック（補助魔法使い）にしてクリアするという作戦を遂行することにした。本作は「ハボリムで石化作戦」（注1）に代表されるように、補助魔法の使い方次第でかなり戦術がかわってくる。そんな最重要職に主人公をつけてあげようというわけだ。といってもウォーロックはかなりの上級職。そこにたどり着くのは後半になってしまうので、あくまでも最終目標ということにしておこう。それまでは普通に攻撃系魔法使いで進むこととする。

〈条件〉

- クラス（職業）は、魔法使い専任のみ。ニンジャやヴァルキリーなどの剣魔法両用ユニットは使用不可。
- チーム内でのレベル合わせ以外、トレーニング禁止（最初を除く）。
- NPCの行動については不問。
- 反撃以外の直接攻撃不可。

ギブミー！回復魔法！

最初の2、3マップはほとんどチュートリアルのようなもの。NPCに強力な騎士の皆様がいらっしゃるおかげで、こっちが何にもしなくてもクリアしてしまう。非力なうちは他人の剣の影に隠れるのも、優秀な魔法使いの宿命というものさ。ていうかこの段階だとトレーニングもクラスチェンジもできないので、NPCにどうにかしてもらうほかないんだけど。

騎士様の影に隠れていた功績が認められ、騎士として（！）登用された我が主人公ハリコン君。騎士ぃ？　これだから魔法が迫害されてるっていうんだよッ。公爵様、いずれ見事な魔法軍団を育て上げますんで見ててくださいな。

その公爵様から支度金をもらったおかげでようやく自前でメンバーがそろえられるようになった。魔法職に転職するためには、だいたいレベルが5～6は必要らしい…ということでそこまではひたすらトレーニングトレーニング。

今回の作戦の長期的展望として、攻撃魔法を女性ユニットのセイレーンに任せたいというのがある。その上、補助魔法使いも女性ユニットのウィッチが先に登場、回復ユニットもクレリックが…ということで、どうしてもメンバー

注1:「ハボリムで石化作戦」…二刀流で補助魔法が使え、かつ素早く行動順が早いという特性を持つソードマスターのハボリムに、石化の魔法を持たせ、敵陣に先頭切ってつっこませると、他のメンバーが辿り着く頃にはほとんどの敵が石化しているという恐ろしくも魅力的な作戦。(次のページへ)

は女性が中心になってしまうようだ。まあ第1段階目で転職できるのは男性がウィザード（攻撃系）、女性がクレリック（回復系）だけだから、回復役が多めでもいいか〜…と思ったのだが、予想外の事態が判明した。

　回復魔法が売ってない。

　しょっぱなからやられた。回復は姉のカチュアだけだとぅ？　お前のようなワガママ女にゃ経験値などやらん、とばかりにさっそくカチュアから魔法を奪って自前のクレリックにつけてあげる。そんなこんなで、メンバーはウィザード三人、クレリック一人の四人＋カチュアに決定。

　その後も魔法不足は常にパーティを襲った。スタート時点の「回復魔法品切れ」に続き、重要キャラのウィッチが持つべき肝心の補助魔法もないのだ。ここに優秀なウィッチが出番を待っているのに、魔法がなきゃ何にもできない役立たずじゃないか〜。

　こんな調子なので肉弾戦連中を足止めできず、どうしても乱戦状態になりやすい。まだ攻撃魔法の威力も弱いし、こっちに来る前に倒すなんて真似はできないのだ。だからどうしても攻撃される→反撃するのパターンに陥るのだが、そのダメージといえば、魔法で33、殴り返して47…。ダメだダメだっ。こんな力のある魔法使いなんて認めんぞ！

連続マップセーブ不可の恐怖

　さあやってきた1章の山場、バルマムッサ。初プレイではその深刻な選択に、たまたまTVの前にいた家族全員で議論になってしまったというほどの分岐点だ。全体の幸せのために少しの犠牲を強いるか、人一人幸せにできないで全体が幸せになるはずないと考えるか…はっきりいって正解なんてないぞ、この問いは。しかし今回は、ウォーロックになる野望のあるために、Lルート進軍が決定しているので迷うことはない。わが公爵軍のために、老人や女子供はさくっと犠牲になってもらいましょうとも。げしげし。

　ところでここは連続マップになっているのだが、SFC版では途中セーブ不可なので、しくじると、連続マップの最初からやり直し。ここはいつにもまして慎重に…なにしろこっちの攻撃役は三人しかいないけど、増えに増えた回復役が五人もいるもんね。どんなに非力な魔法使いといえども、これだけキメ細かく回復かけてやれば、そうそう死ぬこともないもんさッ。

　…えーとスミマセン。強がってみましたが実は連続マップ後半でしくじって、3回やり直してます。現在のパーティ編成はウィザード×3、プリースト×3、エクソシスト×1、ウィッチ×1に姉カ

タクティクスオウガ

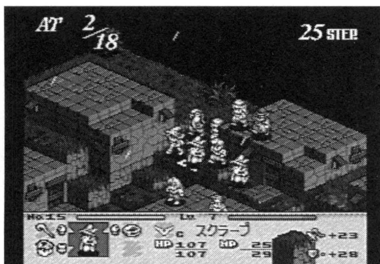
機種	：SFC
メーカー	：クエスト
ジャンル	：SLG
発売日	：1995/10/6
価格	：11400円

　SFC後期に発売された、SFC史上最高傑作とも呼べる奇跡の作品（異論はあるだろうが…）。その美しいドット絵と2頭身キャラの演技は人々を魅了し、民族対立という重苦しいテーマは人々をうならせた。のちに、PSとSSに移植されている。

　ゲームは1マップ1戦闘形式。高さの概念が非常に重要で、本文中でも触れているが、高低差が弓に与える影響は並大抵でなく、高いところにいればいるほど有利さを実感できる。

　ゲームの難易度はかなり高い方で、マップによってはあらゆる知識を総動員しなければクリアできそうもないところもあるし、自分が強くなっても相手も強くなるというレベル可変システム（上限あり）のため、進んでも進んでも楽になる気がしない。

　最大10人のチームを、プレイヤー好みの多彩な職業のユニットで構成していけるのも魅力の一つで、魔法系ユニットだけでも、プリースト、クレリック、エクソシスト、ウィザード、セイレーン、ウォーロック、ウィッチ、シャーマン、リッチと9種類もある（NPC固定は除く）。



バルマムッサでの戦いは嵐の中で行われる。水属性のハリコンには有利。

（前ページから）もともと剣士系のハボリムなら、魔法使いと違って石化に失敗して攻撃を受けてもたいてい生きている。一応Cルートの基本的作戦とも言えるが…まずこのハボリムを仲間にするための「ハボリム救出」マップが本作で1、2を争う難マップとなっているというイケズさ。

チュア。ああ回復魔法様々…。あなたがいないと生きていけないわ。

補助魔法合戦は混乱の極み

港町アシュトン。ここで信じられないような補助魔法合戦がくり広げられた。敵にも味方にもウィッチがいるおかげで、両軍ともに補助魔法のかけあいというとんでもない展開になったのだ。

八人が毒にかかり（おかげでダメージ計算のややこしいこと！）、五人がチャームにかかってるせいで誰が敵やら味方やら。あげくに麻痺しやすいヤツというのがいるらしく、麻痺が解けたと思うとまたかかったり。スクラープ君…復活して30秒後にまた寝るの止めてくれないかな。こっちは攻撃戦力が三人なんだから、君がいないと困るんだッ。結局、麻痺や毒を解除する魔法を持っていなかったせいで、攻撃陣がたった二人だけとなり、残りのウィッチやらプリーストは、後半見学モードに入るというとてもバランスの悪い戦いになってしまった。



1章頃の出撃画面。ああもうほんとに人数が少ないんだから…。

さらに久しぶりのプレイだったため、「回復」とか「解呪」などの特殊効果を持った杖の使い方をすっかり忘れていた。ウィッチのキャンディちゃんが瀕死の重傷を負った時、こっちの回復役の行動順が回ってくる前に向うから攻撃がきてしまうことが判明…ああどうしよう…おや？　隣りにいたウィザード、ジョドー君が回復の杖を持っているじゃないか。よし、ジョドー！　その回復の杖でキャンディちゃんを殴るんだ！

「キャーッ」

…あ、あれ？　殺しちゃった…。殴ったら回復じゃないの？　しまった、もしかしてアイテムとして「使う」のかああ!?

「ハリコンっ！　あんたのせいよ！　マヌケな采配のせいでこの私が…」（キャンディちゃん断末魔のセリフ）

はい、まさにそのとーりです。ごめんね、キャンディ。リセットするから許して。

弓こそが魔法使いの敵だ！

そして対アロセール戦に突入だ。兄の復讐に燃える弓使いにして本作の中で最も敵に回したくない女ナンバーワン。いつプレイしてもコワすぎだが、今回はなおさら恐ろしい。

だいたい魔法使いは弓と相性が悪いのだ。剣持ったバカどもなら、近寄る前に殺るということが可能だが、弓だと向うも遠距離から撃ってくる。お互い遠くから打ち合いになったときにどっちが強いかって、そりゃ最後は体力勝負だろうよ。というわけでアロセールの弓に当たるとヘタすりゃ即死。しなくても瀕死。ああ、鎧が着たいッ。こんな布でできたローブとかじゃなくて、金属が恋しいッ。

アロセールのせいというわけじゃないだろうが、どうもこの辺からリセットすることが多くなってきた。最初のアドバンテージは底をつき、敵のほうがレベルが高くなってきたからだ。ゴルボルザ平原では敵のリーダーであるカズンがレベル14。こっちは12だってば…。トレーニング禁止はちょっと



最後の最後でウォーロックに！　3章からは黒幕として活躍の予定。

厳しかったか!?
　しかも向うに二刀流キャラ（ニンジャとか）が出てくるとなおツライ。だって弓一撃で重体になる魔法使いたちが、ニンジャの2回攻撃を受けて生きているはずないじゃないか。ホント、これは1発防いでくれることを祈るしかないのが実情だ。しょうがないので回復役を一人増やし、転職できるようになったセイレーンも一人入れて、ここでの編成がウィザード×3、セイレーン×1、エクソシスト×1、クレリック×2、ウィッチ×2。今回の作戦の目標であるウォーロックまではまだ間があるので、しかたなくハリコン君はウィザードのままというわけだ。法とモラルを遵守する攻撃魔法使いってのもなんかヘンな話…というか、かえってコワイかも。冷静なままブチ切れてるみたいで。

2章最後でウォーロック登場！

　2章の最後はこれまた連続マップ。しかも3連荘だ！　そのアルモリカ城内は大魔法合戦となった。しかもアシュトンでの補助魔法合戦ではなく、純然たる攻撃魔法の撃ち合い。連続マップでは前のマップで減ったHPが復活しないという法則があるので、こっちのHPが少ないっていうのに、敵は遠くからバカスカ魔法を打ってくる。か、回復が追いつかないよぅ。仕方ないのでボスのアーバインだけを狙い打つことに決めた。うーんと引きつけてからヤツだけ集中砲火でコロス。
　そして連続マップの最後は1対1ならぬ1対3対決。主人公に加えて、姉のカチュアに親友のヴァイスのNPC二人が参戦し、自分たちを陥れようとした騎士レオナールと戦うのだ。
　この段階で我が主人公ハリコンは前述のとおりまだウィザード。ふっふっふ、てめーなんざ一撃で殺してやるわっ、と編成画面で魔力を上げる装備をしこたまつけて出撃した。行っけえぇっ…と思ったら、レオナールに先に動かれて、バックを取られて一撃死。当然、連続マップでセーブ不可なため、一番最初のマップまで時間は巻き戻る。…あああ必死で戦ったアーバイン戦をもう1回やれというのかあぁ？
　というわけで、2度目の挑戦では、ボスだけを狙わずちゃーんと敵を全滅させ、ちょっとでも経験値を稼ぐ戦法に出た。世の中地道な努力がものを言うのさ。マップクリア直前にはなるべく回復させてHPを上げておく…ということを心してやったら、なんと1対3マップの直前で、念願のウォーロックに転職できる条件が整った。こ、これは！　補助魔法使いでこの一騎討ち（じゃないけど）に勝利してこそ、今回の作戦の真髄というものか!?　ここで補助魔法使いを選ぶことこそ漢か!?　行けっ、ポイズンクラウドをレオナールにかけて毒でじわじわと殺せっ。…と思ったんだけど無理だった。かからないので急遽作戦変更。弓を使ってるヴァイス君に攻撃力アップのヒートウェポンをかけて、彼に殺してもらおう。こっちはレオナールの射程に入らないように逃げながら、遠くから魔法をちまちまとかける（当然、装備は捨てて身軽になったさ）。
　うむ、「手を汚さずに殺る」のが魔法使いの醍醐味とすれば、遠距離から攻撃魔法を撃つよりも、補助魔法を他人にかけて殺させるというほうが、よりソレっぽいじゃないか。「あの方を手にかけたのは私ではありませんわっ」とかカマトトぶれる。「私はただ、ヒートウェポン（ほかの補助魔法に読み替え可）をかけただけなんですの…よよよ」とか言って、ウソ泣き涙を拭くハンカチの影でニヤリ、みたいな感じ。
　さあ、ここまではなんとか来たぞ。次の3章からは念願の補助魔法使い・ウォーロックとなって皆をサポートだ！

次回
「疾走！　魔法大作戦」
第4戦後半
　いよいよウォーロックとなったハリコン君。影から世界を操る魔法使いとなれるか…!?　乞うご期待っ！

ついにサターン降臨！
64ビット級の絶叫！

いよいよ本誌にもサターンが登場。
DC発売によって過去のものになりつつあるが、隠れた傑作・迷作は多い。
それを紹介するのが本誌の使命なのだ（笑）。
と言う訳で、本誌初登場、サターン特集「64ビット級の絶叫」のはじまりはじまり〜！



闇を切り裂くひとすじの雷光

サンダーフォースV



メーカー：テクノソフト　ジャンル：STG
発売日：97・7・11　価格：6800円（スペシャルパック7800円）　入手難易度：普通

サターンにおける名作といってまず真っ先に挙げられるのが、この『サンダーフォースV』である。売上は振るわなかったものの、今も「サターン史上最高のSTG」の評価を受ける本作を、ぜひあなたも体験してみよう。

サターンの柱はSTG!?

今回からユーザーでもサターンソフトを扱うことになったわけだが、みなさんはサターンに対してどんなイメージを持っているだろうか？『バーチャファイター』などのセガ・アーケードか、それとも後期のギャルゲー乱発のイメージだろうか。

意外と、サターンはイメージの定まらないハードだったような気がする。アーケード移植を前面に押し出したかと思えば、18禁ゲームを解禁してみたり、『ナイツ』のような夢のあるゲームも出れば、『サクラ大戦』のようにアニメファン層を狙った作品も出る。いわば混沌とした状態で、どんなタイトルがサターンの柱になるのかとらえにくかった。

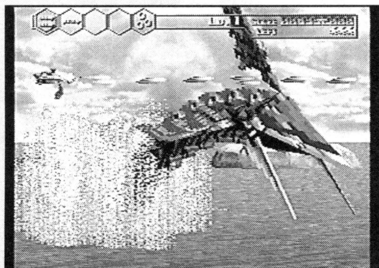
だが、そんなサターンにも筋のとおったラインナップがあった。それはSTGである。サターンはハードの特性上2Dに強く、アーケードのSTGを移植するのに最も適していた。そのため、当時の最新作や過去の名作などが、続々と投入されていたのだ。

サターンについてはいろいろと語りたいマニア諸氏もいるだろうが、ここではあえてこう定義しよう。「サターンは最強のSTGハードである」と。

進化を遂げた名作

そして、その頂点に位置するのが本作『サンダーフォースV』である。このゲームは売り上げこそ数万本程度に収まったが、今もなおユーザーの間では非常に高い評価を受けている。

元々『サンダーフォース』シリーズはパソコンから始まり、『ⅡMD』以降はメガドライブで発売された。しかしマイナーハードでシリーズが続いたために、『V』まで出ている割には知名度の低いゲームである。



ステージ開始直後にいきなり襲う中ボス。オーバーウェポンで瞬殺してやろう。

64ビット級の絶叫！

だが、この『サンダーフォース』、決して世の有名STGシリーズに劣るわけではない。メガドライブで登場した『Ⅲ』は、高い技術力で当時のユーザーたちに大きな驚きをもたらし（詳しくは今号の「ゲーム19××」を参照）、そして『Ⅳ』は「最もドラマチックなシューティング」と評された。その正統進化版が、このサターン版『Ⅴ』なのだ。

スピードで攻める攻撃的なSTG

このゲームの魅力は、何といってもスピード感あふれる演出とシステムである。

『サンダーフォースⅤ』はキャラや背景はポリゴンで描かれているが、基本的にはオーソドックスな横スクロールSTGである。5種類の武器と、それぞれを一時的に暴走させて強化した「オーバーウェポン」を駆使し、全7ステージを戦い抜く。

だが、演出面は決して小さくまとまったものではない。例えば、ほんの2分程度のステージ1でさえ、自機の編隊飛行から入り、氷山がそびえ立つ海上、蛇型の中ボス、海に沈んだ都市、再び海上にて背後からのミサイル攻撃、そして海中から飛び出すステージ1のボス…といった具合に、ごく短い時間に様々な要素が詰めこまれ、しかもそれらを高速スクロールで見せられる。荒削りながらも豪快な画面展開で、プレイヤーに強烈なスピード感を味わわせることに成功しているのだ。

さらにそのスピード感を加速させるのが、「ハイテンポボーナス」というシステムである。要は「早く倒せば高得点」というもので、敵が出現してから破壊されるまでの時間で点数に倍率がかかるのだ。このシステムのおかげで、プレイヤーはどんどん前に出て素早く敵を倒そうという気にさせられ、その分だけゲームのテンポも上がり、よりハイスピードな展開を楽しむことができる。

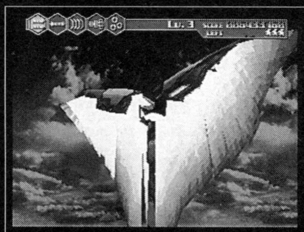
また、ゲーム全体のテンションを激しく上げるBGMも注目に値する。ゲーム開始時から激しくギターをかき鳴らす攻撃的なサウンドは、プレイヤーの闘争本能に火をつけることだろう。

ドラマチックなSTG

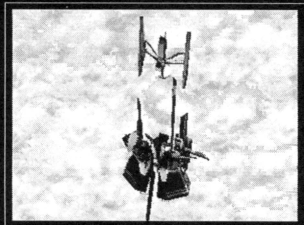
STGというジャンルでは、一見ストーリーなど必要ないように思える。確かに『怒首領蜂』のようなタイプのゲームでは、さほど重要視されない。しかし、名作と

サンダーフォースⅤ 名場面集

本作の魅力は、ダイナミックな画面演出にある。サターンの能力を活かし、なおかつ1つ1つのカットがカッコよく決まっている。ボスの登場シーンやステージ間デモにちょっと注目してみよう。



ステージ1のボス。空中に広げた羽が美しい。ちなみに、CMにもこのシーンは出てきた。



『Ⅳ』にもあった、お約束の空中合体シーン。合体するとオーバーウェポンが使い放題だ。



飛行機からロボットに変形するステージ4のボス。剣を振る様は確かにカッコいいが、ちょっと強すぎる。

呼ばれるSTGを見渡してみると、背景となるストーリーや世界観が用意されていたからこそ、魅力的な作品となったものも多い。例えば『グラディウス』、『R-TYPE』、『レイフォース』などを見れば分かるだろう。起承転結のついたステージ構成やドラマを感じさせる演出などが、プレイヤーの心を捕えた好例だ。

本作はそういったSTGの志を受け継いでいる。ただスピード感のある演出を追求しているだけでなく、ゲーム中に物語を感じさせるような作りにしているのだ。『Ⅳ』の頃からドラマチックな演出に定評があったが、『Ⅴ』は3D表現によって確実に進化した映像と、プレイ後に余韻が残るようなストーリーを見せてくれる。

破滅と守護者の物語

『サンダーフォースⅤ』の背景となるストーリーとは、人類とその守護者である「ガーディアン」の物語である。

月面上から発掘された古代兵器「Vasteel」から、人類は新しい技術を得た。この技術から文明はさらに発展し、人類は様々な恩恵を受けた。そのVasteelを研究、解析するための管理システムが人工知能「ガーディアン(守護者)」である。

しかし、守護者の名をつけられ、人類の繁栄をプログラミングされたこのシステムは、人類に牙をむくこととなる。自らのプロテクトを解除したガーディアンは全世界に宣戦布告し、古代技術を使った兵器群によって世界中に攻撃を開始したのだ。

生き残った人類は、Vasteelのレプリカ「RVR-01ガントレット」を開発し、ガーディアン破壊の特殊戦闘機部隊を結成した…。

ここまでが本作のプロローグである。これらの物語は、言葉で饒舌に語られるものではない。だが、ゲーム中の随所からそれを感じることができる。

前半のステージでは、破壊され海中に沈んだ都市やガーディアンの持つ強力な兵器に絶望的な気分にさせられる。だが、なぜかガーディアンは有利な立場にありながらも、宇宙へと逃げていく。後半のステージである宇宙においても、ガーディアンはすべての宇宙艦隊を破壊しつくすほどの力を持っていた。しかし、ガントレットだけは、なぜか導かれるようにガーディアンの内部へと侵入することができた。

圧倒的な戦力を持ち、地上を焼き尽くしたにも関わらず、なぜ宇宙へと逃走したのか？　人類の守護者であるガーディアンの真意は何なのか？　…それは実際にプレイして確かめよう。

真のエンディングを見るためには、最終ボスの3段階変形を、すべてハイテンポボーナスの制限時間内に破壊しなければならない。厳しい戦いになるだろうが、それでもエンディングは見ておくべきだろう。

前作までの不満点を発展的に解消

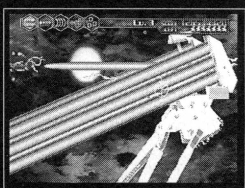
ここでは、実際に前作のどれかをプレイしたことのある人に向け

DANGERマークに注目せよ

本作を攻略する上で何より大事なのは、素早い反応である。どちらかというと、弾を大量にばらまくような敵よりも、意表を突いた動きの敵にやられやすい。DANGERマークがついたら用心しよう。



前後左右だけでなく、画面の奥から攻撃が来ることもある。マークがついたら油断は禁物だ。



ボスの場合はマークがつかないので苦戦する。相手の予備動作をよく見よう。

64ビット級の絶叫！



『Ⅳ』の自機、オリジナルVasteelとの対決。強化パーツをつけてプレイヤーを襲う。過去の遺物は葬ってやろう。

て少し説明しよう。

プレイしたことのある人なら覚えがあると思うが、『サンダーフォース』シリーズは、実はかなり難易度の高いSTGである。『Ⅲ』や『Ⅳ』などは、強者が多かったメガドラユーザーたちの間でさえ、クリアできた人は非常に少なかった（筆者は『Ⅳ』の9面で挫折した…）。

その高難度化の原因は、前述のスピード感だった。背景やキャラをダイナミックに動かすあまり、いきなり敵に当たって死亡だとか、突然レーザーが飛んできて瞬殺されるといったケースが非常に多かったのだ。そのため『サンダーフォース』には、何度も何度も死んで敵のパターンを覚えていく反復型の厳しいゲームだ、というイメージがついてしまった部分も否定できない。

だが、だからといって『Ⅴ』を敬遠してしまうのは、もったいない話である。

この『Ⅴ』でも敵はダイナミックな動きを見せるが、敵が現れる地点には「DANGER」表示が出るので、理不尽な激突死はかなり解消された（ボスでは表示されないのが辛いが…）。それに、難易度の低いキッズモードを導入したり、総プレイ時間が増えるほどコンティニュー回数が増えるなどの救済策も用意されている。確かに簡単なゲームではないが、乗り越えられない壁ではない。

また逆に、前作が好きだった人には、純粋にお勧めできる。特に、宇宙に出てからのVasteel（実はこの発掘された古代兵器というのは『Ⅳ』の自機なのだ）との直接対決のシーンは、知っている人には来るものがあるだろう。

ちなみに、本作はプレステにも移植されているが、元々サターンの機能に合わせたゲームデザインなので、サターン版の方が出来はいい。

本当のサターン像

さて、ここまでの解説で、なぜ本作が今も強い支持を受けているか、わかってもらえただろうか。

もしかしたら、いくら『サンダーフォースⅤ』が名作だと言っても、STGはストイックだから好きじゃないとか、ストーリーなんて別に興味ないとか、そんな風に思った人もいるかもしれない。

ただ、ツボにはまれば深く楽しむことができる、骨太なソフトであることは事実だ。

最初に「サターンには柱がない」と厳しいことを書いたが、実はサターンの楽しみというのは、こういった骨太なソフトを探すことである。たまたま筆者は多くの名作STGを発掘できたため、「サターンはSTGハードだ」と言い切ったが、読者のみなさんには、自分なりに深くはまれるソフトを見つけ、自分なりのサターン像で楽しんで欲しい。この特集がその手助けになれば幸いである。

ちょっと得する話



これが中に入っている壁紙。左上に入っている「スーパーグレード」のマークが気になる…

パソコンを持っている人は、『サンダーフォースⅤ』をCD・ROMドライブに入れてみよう。OMAKE」という名前のフォルダがあるので、そこをクリックすると、自機のCGを使った壁紙（なぜかプラモデルのパッケージ風）や、ストーリーの補足説明や用語解説となるテキストファイルが見つかるので、こっそりと入手しておこう。



サターンが誇る、名作シリーズ最高峰！

アゼル
パンツァードラグーンRPG

メーカー：セガ　ジャンル：RPG
発売日：98・1・29　価格：6800円　入手難易度：易しい

前2作がフルポリゴンSTGだった『パンツァードラグーン』シリーズ。3作目の本作では、打って変わってRPGとして登場した。STGとしての要素も取り入れてある異色作なのだが、評価は賛否両論だった。果たしてその内容は…？

しっかりとしたストーリーで展開されるRPG

その独特の世界観と、360度で展開される3D空間フィールドが特徴だったSTG、『パンツァードラグーン』シリーズ。ところが、3作目ではなんとRPGとして発売されたのだ。STGとしてシリーズ化されているゲームで、その何作目かをRPGとして発売したゲームはほかにもあったが、STGとしてなら問題なくても、RPGとして作るにはその世界観や設定があまりにも薄く、むりやりこじつけたような設定を付け加えた展開のものが多かったのも事実だ。だが、ドラマティックシューティングと銘打たれた本作のシリーズでは、練り込まれすぎるほどのストーリー設定があったことで、RPGとして十分に展開できる世界観が既に存在していた。遺伝子改造による生物兵器の末裔、攻性生物たちが支配している星で、隅に追いやられて生きていた人類。旧世紀の文明の使い手である帝国軍だけが、唯一攻性生物に対抗できた。彼らは旧世紀の遺産を発掘してその力を使い、再び人類の時代を作ろうとしていた。

ある時、帝国軍で内乱が発生する。首謀者であるクレメイン卿たちによる突然の襲撃で、帝国軍の管理する発掘所の見張りをしていた主人公エッジは、仲間を殺されてしまう。エッジも命の危機にさらされるが、この時にエッジを救ったのは攻性生物であるドラゴンだった。発掘所で発見された、攻性生物や旧世紀と深い関わりを持つ少女「アゼル」を奪ったクレメイン卿を追って、エッジはドラゴンと共に旅を始める…。これがストーリーだ。

1作目から共通しているのは、主人公がピンチの時にドラゴンが現れて助ける。そしてドラゴンと主人公の旅が始まる、という出だし。さらに帝国軍や攻性生物がストーリーの重要なポイントとなるところも共通している。世界観は同じで、主人公が違うストーリー、というのが特徴といえる。

それぞれの作品を一つだけプレイしてもなんら違和感はないが、できれば1作目から順にプレイするほうが、よりこの作品の世界を堪能できるといえる。それだけ奥の深い、練りこまれたストーリーが根底にあるシリーズなのだ。3作目をRPGにしても違和感がないのは当然といっていいだろう。

64ビット級の絶叫！

ゲーム間に挿入される重厚なCGムービー

サターンのハード能力として当時いわれていたことは、2Dゲームはいいがポリゴンを使った3Dゲームでは、その表現能力が低いということだった。確かに、ポリゴン主体のゲームだと、画面が粗かったりポリゴンが欠けていたりということもしばしば。このゲームも例に漏れずそういう部分は若干見えるのだが、雰囲気を壊すほどでもなく、またゲームプレイに支障があることもなかった。逆に、サターンでこれだけのCGムービーを作り、ポリゴンで世界を作ったということを評価したい。



約70分間ものムービーを楽しむことができるのがウレシイ。細かいところまで描かれており、なかなか見応えがある。

特に、オープニングやゲーム間に挿入されるCGムービーは、重厚な雰囲気でこのゲームに世界を描いていて、今見ても「凄い」と思わせるものがある。キャラたちの仕草一つとっても細かい動きでリアル感があり、見ていて飽きることがなかった。また、実際にプレイするゲーム中のポリゴン世界も、ハードの機能を極限まで使っている、と感じさせる出来だ。唯一言わせてもらえば、ゲーム中フィールドを飛んでいる時など、遠くにある建造物や岸壁などは画面に出現せず、近くに寄っていくことで徐々に見えるようになる部分。これは、サターンがその都度計算処理をしながらリアルタイムでポリゴンを作っていることから出てくる問題で仕方のない部分であるが、近くまで行かないと、そ

STGを意識したゲームシステムの成否は？

シリーズ作品紹介

パンツァードラグーン

ドラマティックな展開と、全方位360度で攻防を繰り広げるフルポリゴンSTG。シリーズの原点がここにある。

4方向への視点切り替えが斬新だったSTG

CGで描かれた美しいビジュアルシーンが流れる。ストーリー紹介が終わると、プレイヤーは広大な大空へと放り出される。ドラゴン、旧世紀の生物、そして塔。シリーズのポイントとなる設定は、1作目で確立されている。敵を撃破しながら進むSTGというジャンルに、RPGのようなストーリーを絡ませた、いやその逆で、RPGのようなストーリーをSTGで表現した…、といっていいこのゲームでは、STGとしてのシステムも斬新だった。360度すべてから襲ってくる敵に対して、LRボタンで敵のいる方角に始点を切り替え、バルカンやホーミングレーザーで撃破していく。ルートは1本道で、各エピソードの最後にはボス敵が待ち受けている。狭い洞窟等を進む事が多く、目が廻るのが難点だが、『アゼル』の原点がすべて詰まっている作品だ。



すべてはここから始まった。今でも根強いファン多し。難易度が高いので心してかかろう！

こに何があるのかが分からなくてつらかった、ということ。まあ、この辺は、プレイしていくうちに気にならなくなる部分ではある。それを差し引いたとしても、全体的にいえることは、ゲーム世界に没頭できるだけのクオリティの高いグラフィックはサターン屈指のものだったということだ。

前述した通り、『アゼル』の世界はすべてポリゴンで作られている。多少荒く感じる部分はあるが、一つ一つの村などはとても雰囲気が出ていて非常に好感が持てた。村の中では主人公エッジ一人で移動するが、敵の出現するようなフィールドではドラゴンに乗って空中を飛んで移動していく。そして各村や各フィールド間はワールドマップにより行き来する。このワールドマップでは、物語が進行していくにつれて行ける場所が増えていくので非常に分かりやすい。

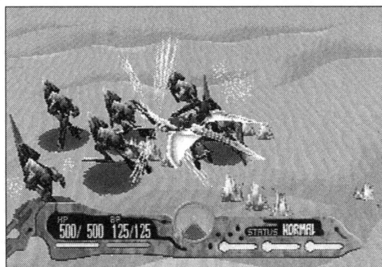

ムービーだけでなく、リアルタイムポリゴンのデモも挿入される。サターンで良く頑張りました、といいたい。

そして、村で人と会話したり物を調べたりするときには、コマンドではなく、ボタンを押すと出現するカーソルを対象物に合わせて再度ボタンを押すことで行われる。これは、ドラゴンに乗って移動するフィールドでも同じだ。要するに、前2作でもあった敵を倒すためのロックオンカーソルを、調べたり話したりするときのコマンドの代わりとして使っているのだ。ドラゴンに乗っているときは、ロックオンカーソルを使用することに違和感はない（特に前2作をプレイしていればなおさらのこと）。だが、村の中でエッジひとりを操作しているときの、このシステムは非常に違和感を感じた。エッジが直接触れたり、会話するのになぜカーソルが必要なのか？　さらにいちいちカーソルを出さないとならないのが、非常にうざったい。この部分が、村の中でのテンポを悪くしているといってもいいだろう。こういうシステムの部分は、STGだった前2作を意識してのものなのだろう。良くも悪くも、いろんな部分で共通点を持たせたかった、という開発者の気持ちが現れていると感じた。そして、それは敵との戦闘システムにいちばん顕著に現れている…。

STGのような戦闘システムは異色だ

ドラゴンに乗ってフィールドを移動していると、敵とエンカウントして戦闘に入る。基本的に戦闘時に出現するコマンドを選択して敵を攻撃する、というのは通常のRPGと同じなのだが、その戦闘は、もろにSTGを思わせる作りになっている。ドラゴンに乗っているということで、空中戦となるのだが、まず敵は中央に位置している。プレイヤーの操作するエッジの乗ったドラゴンは、その敵の周りを飛んでいて、中央の敵の周り4方向（前後左右）に移動することができる。この4方向には、敵の攻撃が当たる危険地帯と当たらない安全地帯があり、プレイヤーは、画面下中央に出る円形レーダーで危険地帯か安全地帯かを確認、この4方向を移動しながら戦闘を行う。この「位置取り」が、本作の戦闘での戦略的要素となっている。

そして、敵への攻撃はすぐにできるわけではなく、時間が経つと貯まっていくゲージがフルになったときに初めて行動できるシステ



下中央が戦闘レーダー。敵(グループ)は中央に表示され、ドラゴンは周り込んで移動して攻撃していくのだ。

64ビット級の絶叫！

シリーズ作品紹介

パンツァードラグーン ツヴァイ

さらに進化したシステムが楽しさを倍増させたシリーズ第2弾。その完成度は1作目を遥かに超えた。

360度に加えて上下の視点も加わりパワーアップ

様々な点でシステム改良されたシリーズ第2弾。1作目が1本道で敵を撃破するだけのSTGだったのに対して、この作品ではルート分岐がある。選択したルートによって、先の展開が変わるので、何回もプレイしなければならないが、それが苦痛ではなくまたプレイできる、という前向きな気持ちにさせてくれる。この魅力は、前作よりも広がりを見せる広大なフィールドにある。単純に、プレイしていて気持ちがいいのだ。RPGのようなストーリーで進んでいくフルポリゴンSTGという基本は変わらないが、分岐点のほかにも、空中だけではなく陸を走りながら進むステージがあったり、360度の視点に上下の視点が加わったことで、よりリアルな空間を作り出している。さらに、戦闘の成績でドラゴンは進化していく。『アゼル』の前に『ツヴァイ』あり、だ。



演出面がさらに強化され、よりドラマティックになった。主人公とドラゴンの深い絆がヒシヒシと伝わってくる。

ムとなっている。武器はバルカンとロックオンレーザー、そして強力な攻撃のできるバーサークの3種類。これは前2作とほとんど同じ武器種類だ。ただバーサークに種類があり、BPというポイントを使用することを考えると、通常RPGの魔法攻撃に変わる存在といっていいだろう。これらの攻撃はそれぞれ、三つあるゲージを消費して使うことになり、一度攻撃すると、再度ゲージが貯まるまで、位置取りをしながら待っていなければならない。この間、いつ敵の攻撃を受けるかわからず、このために緊張感ある戦闘システムになっている。

戦闘が終わると経験値がもらえ、これによってレベルが上がっていくのだが、敵の攻撃をどれくらい受けたか等による評価で、もらえる経験値が変わる。この評価は数段階に分かれていて、最高評価で戦闘を終えれば、経験値のほかにアイテムをもらえることもある。何も考えずに戦って敵を倒すこともできるが、高い評価で戦闘を終えたいなら、多少でも戦略を考えて、ていねいに戦わなければならない。高評価で戦闘を終えるためのプレイは、アツくなれる部分である。

ドラゴンはある時点から、タイプを選択することができるようになる。攻撃力・防御力・機動力・心技力の四つの基本能力のどれを高めるかでタイプが変わってくる。さらにこのタイプはいつでも何度でも変更可能。レベルアップ時には、タイプによって数値の上がりかたが異なるので、その時点でのドラゴンの能力を考えてタイプを変えていく楽しみもある。

発売当時は、STGを意識したゲームシステムに賛否両論があったのだが、練りこまれたストーリーと斬新なシステム、そして見事なCGムービーとがうまく融合した秀逸な作品として評価したい。サターン最後で最高のRPGは、今でも色褪せてはいない…。

最近のセガのソフトにはあまり見られない、チャレンジ精神旺盛な正統派RPGを体験して欲しい。

脳の裏側、使ってる？

ソロ・クライシス



メーカー：クインテット　ジャンル：SLG
発売日：98・1・22　価格：5800円　入手難易度：やや難

「善と悪の対立」というテーマをゲームシステムとリンクさせたことで、今までにない面白さを見せてくれるSLG『ソロ・クライシス』。フィールドの表と裏をフルに使い、奇跡の力をふるいながらシモベを勝利へ導け！

せがた三四郎CMで一番売れなかったゲーム？

君はせがた三四郎を覚えているだろうか。サターン最後の大博打として、ヤケクソのように連発されたCM群。龍とともに乱舞する三四郎、女子を追いかける三四郎、ミサイルを受け止める三四郎…。三四郎CM数あれど、頭で瓦を割って痛がる三四郎を見たことがある人はいるだろうか？　見たことがある人はラッキーだ。それこそ、ほぼ幻と思われる『ソロ・クライシス（以下、『ソロクラ』）』のCMなのである。

おそらく『ソロクラ』が三四郎でCMをやっていたことを知る人は少ないだろう。それどころか、CMが制作された作品の中では、おそらく最も売れなかったソフトの一つかもしれない。

しかし、このゲームは職人技でしっかりと作られた超思考型SLGである。制作したのは、実力派ソフトハウス「クインテット」。詳しくは次ページのコラムを読んでみて欲しいが、「天地創造」「善と悪の相克」をテーマに作品を作り続けてきた個性的な会社だ。このゲームも、やはり「天地創造」をモチーフに、SLG要素とパズル要素を組み合わせた意欲的な作品である。

神と悪魔の壮絶な戦いが始まる

このゲームを一言で説明するなら、S・RPG＋パズル風味が加わった『ポピュラス』といったところだろうか。『アクトレイザー』のコンセプトを継承したというストーリーはシンプルなものだ。

かつて神は人をつくり、人は神を信仰していた。しかし、平和に飽いた人はいつしか堕落し、悪が忍び寄る。人はいつしか神を罵倒するようになり、嘆き悲しんだ神は世界を「表と裏」の二つに分けた。表には心正しき民が、裏には汚れた心をもつ民が住むようになった。やがて裏の民は悪魔を信仰し始め、いつしか異形へと変わっていった。悪と憎しみが蔓延する裏の世界を見た神は一旦これを滅ぼし、自らに忠実なものを集めて新たな世を作ることを決意した。ここに神と悪魔の壮絶な戦いが始まる……。

というわけで、プレイヤーは神となって信者（このゲームではシモベという）を操り、家を建造して人口を増やし、神の奇跡の力を起こしたりしながら、悪魔の民を掃討していく。そこでこのゲームのミソとなっているのが、フィールドの

64ビット級の絶叫！

構造。なんと、一枚の地面の裏表が、それぞれ神の領土と悪魔の領土になっているのだ。ふたつの領土は背中合わせになっている。例えば、神の領土である表の世界に山があったとしたら、裏ではその地点はへこんだ窪地になっている。さらに、裏に敵の建物があれば、味方の体力が削れ、その土地に家を建てれば、どちらかの家が消滅する、といった具合に、表裏はお互いに干渉しあう。その辺に慣れるまではかなりややこしい。広告に載っていた「頭の裏側、使ってる？」というコピーは伊達ではないのだ。



表の大地だけでなく、その裏側も同時に考えるのがこのゲーム。慣れるまではけっこう苦労するかも…。

有効なシモベの使い方

このように特異なフィールドの中で、プレイヤーはシモベをユニットとして操って悪魔の勢力を討伐していくのだが、このゲームの勝利条件は2種類ある。敵のリーダーを倒すことと、本拠地の神殿を破壊することである（これは、裏を返せばゲームオーバー条件でもある）。そこで、そのどちらかを目指して行動していくことになるのだが、シモベには大まかに分けると3系統がいる。

【1・戦士】

敵を排除することが主な役目という、分かりやすい存在。シモベの中ではもっとも数が多い。純粋な戦士系のほかに、弓兵系、僧侶系、魔術師系など、多数の種類がある。

【2・工民】

表の土地に家を建てることができるユニット。家が建てば建つほど、神が奇跡の力を振るいやすくなる。縁の下の力持ち的な存在だが、戦略のキーポイントとなる。

クインテット 名作列伝

エニックス傘下のソフトハウスの一つとして名をはせるソフトハウス、クインテット。パソコン版『イース』を手がけた人々を中心に、独自の作品世界を作りつづける個性派メーカーである。

アクトレイザー（'90／SFC）

SFC発売とほぼ同時にリリースされたアクションゲーム。神となり、横スクロールで悪魔を倒すパートと、町を見守りつつ悪魔の巣を潰すパートがあった。

ソウルブレイダー（'92／SFC）

『アクトレイザー』の続編的位置付けに当たる作品。今度はトップビューで悪魔の巣を封印して、人の魂を蘇らせるスタイルに変更。相変わらずハイブリッドなシステムは健在。

ガイア幻想紀（'93／SFC）

SF作家の大原まり子がシナリオを、マンガ家の萩尾望都がキャラクターを、それぞれ書き下ろしたアクションRPG。自己犠牲とは何か？を考えさせられたり。

天地創造（'95／SFC）

少年が禁断の扉を開けたとき、死に絶えた星を蘇らせる冒険が始まった…。世界を作る実感。シナリオを進めるほどに深くなる、切ない感じ。泣かせます。

クインテットの「天地創造」系ゲームはこれに『ソロクライシス』を加えた5作だが、ほかにも『スラップスティック』『コード・R』など、個性派ソフトが目白押し。要チェックだ。



クインテットデビュー作の『アクトレイザー』。音楽が凄い出来だったけど、いかんせん、難しすぎました…。

【3・指導者】

神の意志を執行する存在。戦士としても工民としても使える便利な存在だが、敵の神殿を破壊できるのは彼一人である。ただし、指導者を倒されるとゲームオーバー。

さらに、ゲームの流れは大体次のようなものになっている。

(1)まず、建物を建築し、信仰度(SP)を貯める(SPは奇跡を行う際に消費するポイント)。

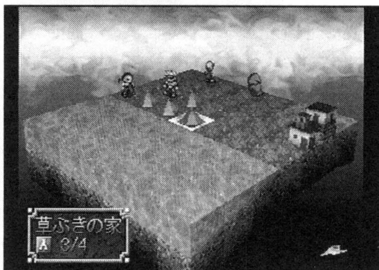
(2)奇跡を行い、障害物を取り除く。なお、奇跡はシモベの見ている場所でのみ行使できる。

(3)戦士系シモベは、フィールドのどこかに開いているゲートを使って、裏の世界へ乗り込む。

(4)敵ボスを倒す、もしくは敵神殿を破壊する。

流れはこのような感じだが、このゲームにはいくつか定石の戦術がある。もっともスタンダードな方法は敵リーダーを攻撃して倒すことだが、ほかにも指導者が裏の世界に奇跡の力で乗り込んで神殿を壊すことや、リーダーを奇跡の力で水没させることなどが可能だ。

また、『ソロクラ』では、ステージを一つクリアするごとに一人、シモベのレベルを上げることができる。全13ステージなので、計12回レベルアップのチャンスがあるが、全員MAXレベルに上げることはできない。そこで、戦士と工民、どちらを重視するかで戦法が変わってくる。好みの方向性を選ぶといいだろう。戦士系を重視した作戦では、既存のSLGのような戦い方を推し進めていけばいい。成長させるシモベは、僧侶や魔法使いなど、特殊能力を持ったユニットを重点的に上げる必要がある。



かなり効果的な奇跡「雨」。要所で使っていこう。

役に立つ!? シモベ早見表

シモベの数は総勢18名だが、成長の仕方はそれぞれ違っている。レベルアップの機会は限られているのに、十分な成長力のないシモベもいるので、誰に振り分けるかは注意が必要。下の表を参考にレベルを上げてみて欲しい。

名前	有効度	一言コメント
ヨシュア	A	神殿への攻撃を目指すなら必須のキャラ。成長率も高い。
サムソン	C	戦士としては防御力とHPが低すぎる。おとり用キャラか。
エバ	B	HPは全シモベ中最大になる。戦士メインなら悪くないがそこそこ。
アダ	B	建築レベルは2まで。移動力はあるので工民メインなら。
メドチ	C	工民なのになぜか攻撃力が上がるなど、割は悪い。工民メインなら。
アモス	A	建築レベルが3までいくので育てたい。移動力はない。
ハラン	B	防御力と移動力が育つので、偵察任務向き。使いやすい。
ナホル	B	弓兵。成長率は悪くないのでお好みで。
イエレド	B	移動力のある工民。2レベル目までなら上げてもいい。
サライ	B	2レベル目で移動力、3レベル目で回復力が上がる。神殿攻撃なら。
ナアマ	A	3レベル目で急激に成長する工民。建築レベルが3になるので是非。
エノク	B	実力はあるが上積みがない戦士。上げる必要はないかも。
ミルカ	B	唯一の魔術師。応用範囲は広いが使うならMAXまで上げるべき。
ツィラ	C	移動力のある弓兵だが、レベルを上げる意味はほとんどない。
レメク	B	使うなら、ひとつだけレベルを上げるべき。移動力と回復力が上がる。
イラド	B	一番バランスよく成長する戦士。移動力はないが、攻撃力重視なら。

64ビット級の絶叫！

しかし、『ソロクラ』の醍醐味は、奇跡を大量に行使する工民重視作戦で、より発揮されるのではないだろうか。「裏と表の大地」という独特のルールがここで生きてくる。ただ、やや特殊なので、攻略のコツを解説してみたい。

電脳パズルならではの愉悦

このゲーム独自の概念、「奇跡」と「SP」。SPは家を建てることによって毎ターンごとに振り込まれ、奇跡を使うことで消費される。家はターンを経るごとに、レベルが上がって育っていく。それは敵も同じこと。そこで攻略の基本戦術は、こちらは家を建築してSPを貯める一方で、奇跡を使って敵の建築物を壊して向こうのSPを枯渇させること。

これにはいくつかの手続きが必要になる。まず、裏の世界を偵察するシモベを、ゲートへと向かわせよう。シモベが一人は裏にいないと、裏を見ることはできないのだ。同時に、フィールド上のあらゆるところへシモベを向かわせる。シモベの見ているところでないと、奇跡が行使できないからである。

準備が整ったら、少しずつ悪魔側の建築物を破壊する。破壊するにはいくつか方法があるが、楽なのは一番簡単な奇跡である「陥没」や「隆起」を使って、土地を斜面にすること。それだけで家は壊れてしまう。表側にくまなく配置したシモベを使って、裏の地形を計算しながら軌跡を行使しよう。裏にいるシモベに家を壊させたり、敵の家がある土地の裏に、神の建物を建てて相殺しても家は壊れる。

また、敵に家を壊されないように、家を建築する際はなるべく2×2のサイズで隣接させておきたい。というのも、このサイズで作っておくと、小さな建物が結びついて大きな建造物になる。こうなると敵には壊しづらくなり、SPがたまりやすくなるからだ。敵の建築物が大きくなってしまった場合は、「地震」で結合を壊してから一掃することをお勧めする。

やがて敵の建物が減り、SP源をほぼ断ち切ったと確信したら、そこから先はお好みどおり。ゲートを好きな場所に作れる奇跡「隕石」で、敵の神殿近くに指導者を送り込んで破壊したり、敵指導者を水没攻撃するなどの手が使える。お勧めなのは水没攻撃。水没は、湿地を陥没させたり、窪地に雨を降らすだけでできる手軽な奇跡。しかし、使い勝手はかなりいい。水没すると防御力が下がるし、何よりユニットが水没したまま1ターン過ぎると即死するのだ。そこで、中盤までは家破壊→水没即死というコンボが相当有効なのである。

その他のアドバイスとしては、

・家を建てるとシモベが通れなくなるので、通路は確保しておく。

・他のシモベがいるヘックスは通れないので注意する。

などなど。以上の点を役立てて、是非とも電脳パズルに浸ってみて欲しい。

すぐ分かる？ 魔物語（まものご）講座

このゲームでは、敵は象形文字を組み合わせた「魔物語」を話していて、それを解読すれば、敵の作戦などが分かる仕組みになっている。また、この魔物語を完全に解読することによって、「レッドステージ」という隠しステージへの道が開けたり、裏世界で奇跡が使えたりするので、魔物語の解読も『ソロクラ』マスターには必須事項なのだ。魔物語は採取して辞典に登録しなければいけない。採取方法は（1）待機する際に「耳をすます」コマンドを使用する、（2）戦闘の際に敵が話す、など。100％を狙うときは、（2）に気をつけた方がいい。敵が自分の名前を名乗る時に、レアな単語が含まれていることが多いからだ。登録の際は文脈を考えながら当てはめていくこと。コツを飲み込めばかなり楽しい作業になるぞ。



犯人はキミだ!!

金田一少年の事件簿 ～星見島　悲しみの復讐鬼



メーカー：ハドソン　ジャンル：ADV
発売日：98・1・25　価格：5800円　入手難易度：やや難

「金田一少年の事件簿」がちょっと変わったADVとしてSSで登場。復讐に燃える桂木なお・阿佐桐卓也は、金田一少年の推理を欺いて、完全犯罪を成功させることができるだろうか!?

君は金田一の頭脳に勝てるのか

「金田一少年の事件簿」といえば、言わずと知れた推理マンガの王道。主人公の金田一一(きんだいちはじめ)が数々の難事件を鋭い推理で解決していくというもので、「週間少年マガジン」で現在人気連載中だ。その「金田一少年の事件簿」が、多くの機種でゲーム化されていることは読者の皆さんもご存じだと思う。

今回取り上げる「金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼」もその中の一つだが、本作には通常の謎解きADVの常識ではくくれない要素が入っている。おそらくゲームのタイトルから、多くの人が〝金田一少年を操作して事件を解決し真犯人を見つけだす〟という内容を想像するだろう。しかし、このゲームの主人公はなんと犯人！　プレイヤーはこの犯人を操って金田一少年らの推理を欺き完全犯罪を成功させるのが目的、という異色のゲームなのだ。

復讐に命をかける主人公たち

主人公は人気アイドルの「桂木なお」と、プロデューサーの「阿佐桐卓也」の二人。プレイヤーはこの二人のいずれかを選んで、ゲームを進めていくことになる。基本的にストーリーはどちらの主人を選んでも同じなので、好みの方を選ぼう。舞台は「星見島」という小さな孤島で、芸能関係者がツアーに来るところから復讐劇は幕を開けるのだ。

「桂木なお」は人気アイドルだが、とあるスキャンダルに巻きこまれたことを苦にしてマネージャーの「立花由布」が自殺してしまった。しかし、そのスキャンダルが仕組まれたことだと知って、復讐を誓い星見島に向かう。一方「阿佐桐卓也」は、その自殺した立花由布の婚約者で、今回のツアーの責任者でもある。あまりにも突然すぎる婚約者の死に疑問を抱き、今回



アイドルだった「桂木なお」は、自分の正体を隠すために、髪を切って男装し、アルバイトとして星見島のツアーに参加する。

64ビット級の絶叫！

のツアーで真相を探り復讐を果たそうとする、という内容である。

そう、彼らは面識のない他人でありながらも、「立花由布」という人物を軸として、偶然同じ場所で同じ復讐を遂げようとしている二人なのだ。ゲーム中では直接相手の復讐劇を目の当たりにすることはないが、2回目以降のプレイになると、つい相手の行動が気になってしまう。

緊張と緊迫が続く星見島ツアー

実際、犯罪を犯すときはこんなにも緊張するのだろうか、と思うくらいゲーム中には緊迫した空気が流れている。特に初めて犯行を行うときは、復讐の誓いと犯罪への罪悪感に悩まされる主人公の心境がしっかりと描かれているために、すんなりと感情移入ができるだろう。そしてプレイヤーには罪悪感だけでなく、あの金田一少年が相手だというプレッシャーもある。有名作品のキャラクター性を上手く利用した形になるが、どうしても「どの選択肢を選んでもバレる」気がして仕方ないのだ。

ホテルの1階にいるターゲットに、2階の部屋から内線で「窓を開けて外を見てみろ」と言って窓を開けさせ、顔を出したところを上から物を落として殺害するというイベントがある。「上手くいくのか？」「バレないか？」…不安と緊張が襲う上に、たとえ成功してもこの先ずっと周りの人間をだまし続けなければならないのだ。自分が捕まるか時効を迎えるかするまで、何年も…。まったく、このゲームをプレイしただけで、自分が犯罪者向きじゃないということがよく分かった。

通行人はランダムではなく、パターンで動いている。まずは、スタート地点付近で通行人のパターンを見極めて、それから動くようにするといいだろう。

また、このイベントなどもそうだが、行動の選択ではなくアクションモードで犯行を行うものもある。それによって、ほかのADVよりもプレイヤーに犯罪の臨場感を味わわせてくれるのだ。しかも、ゲームオーバーになれば、一時間くらい前のセーブデータまで戻されてしまうというシステムのおかげ(?)で、より一層プレイヤーに「失敗できない」という緊張感が生まれることだろう。しかし、ゲームオーバーになってしまってもアドバイスがもらえるので、ADVを苦手とするプレイヤーにも安心してプレイできるようになっている。

金田一に同じ手は二度効かない

ゲーム中の様々な犯罪トリックを見て、「金田一少年の事件簿」を愛読している人は「あれっ？」と思うことがあるだろう。以前の「事件簿」で使われていたトリックがそのまま出てくる場面があるのだ。こういったときは要注意！　金田一少年には同じトリックは二度と通用しない。ほかのトリックで作戦を練ってみよう。このように、本編を読んだことのあるユーザーなら多少スムーズにゲームを進められるが、まったく知らないユーザーでも純粋にADVとして楽しめる要素はしっかりと押さえられている。その上で、隠れる緊張感や不安感といった、プレイヤーにとって普遍的に感じられるものを中心に据えているため、ファンにもファン以外にも勧められるADVだ。

もう一人の主人公！？

実はこのゲーム、彼らのほかになんとおまけとしてもう一人の主人公が存在するのだ。3人目のストーリーを楽しみたいときは、本編の2人で完全犯罪を行い復習を果たさなければならない。クリア後のデータは大切に取っておこう。

エンディング後のデータをセーブするときは、必ず同じカートリッジRAMに保存するようにしよう。二人のデータが本体とカートリッジRAMに分かれていてはだめだ。

13歳の王女が王国を救うアクションRPG!



プリンセスクラウン

メーカー：アトラス　ジャンル：A・RPG
発売日：97・12・11　価格：5800円　入手難易度：困難

アクション性の高さと、豊富なアイテム群の使いこなしが面白いアクションRPG。神谷氏のイラストを活かした、グラフィックの緻密さとドラマも見どころ。

若き女王 グラドリエル

『プリンセスクラウン』の舞台は人間界と、魔物たちの住む魔界の二つが存在する世界。時の女王、エルファーランは、女王の身でありながらも人間界の平和のために自らが剣を持ち、魔物たちと戦った。その活躍はすさまじく、女王エルファーランの勇姿は、広く人々の間に語り継がれていった。

それから25年の歳月が経ち、今は亡きエルファーランの意志を継ぐ、13歳の若き女王が誕生した。その名を、グラドリエル＝ド＝ヴァレンディア。グラドリエルは、誇り高き戦士であった母を尊敬し、自らも戦う戦士を目指す。グラドリエルは人間界へ攻め込んでくる魔族たちに勝利し、亡き母の意志を受け継ぐことができるのだろうか…？

物語は伝記系のファンタジー。世界的にはよくある感じだが、緻密に書き込まれたグラフィックと、ゴブリン、ドワーフ、ユニコーンといった、童話的なキャラクターたちの魅力がプレイヤーを惹きつける。また、キャラグラフィックが大きく、1コマ1コマの動きが細かく描かれており、ゲーム画面はとても綺麗な仕上がりだ。

なかなか手強い 戦闘アクション

画面は横から見たサイドビュー。街の中などの移動では、方向キー左右で移動、下で物を取る、上で部屋などに入る、といった感じ。ボタンはCが会話、Bでキャンセル、Aでアイテムを見る(使う)。

戦闘時には、ボタンCで攻撃(斬る)となり、Bで敵の攻撃を回避、方向キーの上でジャンプ、敵に対して後ろでガード、となる。

攻撃ボタンを連打すると連続攻撃、ジャンプしながらだとジャンプ攻撃、方向キーの下＋攻撃でダッシュ攻撃、攻撃ボタンを押しっぱなしにすると必殺技だ。覚えることはこれくらい。格闘系のアクションをプレイしたことがあれば、問題なく飲み込めると思う。

注意しなければいけないのは、プレイヤーにはパワーゲージというものがあり、プレイヤーは、普通に〝斬る〟以外（連続攻撃、必殺技など）をする場合、すべてこのパワーを消費する、ということ。パワーがなくなると、連続攻撃や必殺技が使えないばかりか、敵の攻撃をガードすることも、回避することもできなくなってしまう。

64ビット級の絶叫！

パワーは一定時間何もしなければ回復するので、いかにパワーを回復しつつ戦うか？　が重要。

敵の攻撃パターンを把握し、相手の攻撃のスキを読んで攻撃→パワー回復するのが基本。敵の個性が強く、一回の戦闘が長い。そのため一匹ごとに対応策を考えていくことになるので、飽きのこない戦闘が楽しめるぞ。

アイテムは組み合わせがポイント

アイテムには、通常時にも使えるものと、戦闘時だけ使えるものの2タイプがある。持てるアイテム数には限りがあり、手に入るアイテムから、必要なアイテムを取捨選択するのもゲームのポイント。

アイテムの種類はたくさんあり過ぎてここに紹介し切れないが、必要なものは、体力回復、装備関係、魔法石、薬（戦闘中にパワーアップ）、巻物（特殊効果）の5種類。あとのアイテムは使い方によっては効果があるのだが、最低限必要とされるのはこれだけだ。

各種アイテムには、それぞれ効果が違うものが揃っている。装備強化や、消費アイテムを回復させる巻物を使いこなしていけば、ダンジョン攻略で回復地点がなくても心配いらず。対ボス戦では、アイテムを大量放出して勝利をつかめ！　ボスを完膚なきまでにたたきのめすのは気持ちがいいぞ。

アクション好きな人には文句ナシでオススメできるシステムに加えボリュームも中々のもの。大きく目立つ個性はないが、良くまとまっている佳作としてじっくりと遊んで欲しい1本だ。



大きなキャラクターが滑らかに動き回るアクションシーン。小気味良いです。

オススメアイテム
とりあえずこれは拾っとけ！

【食べ物】
エリクシルの実
このアイテムはほかの体力回復アイテムと違い、使い終わったあとに種が残る。そしてその種を戦闘中に使うと、新たにまた実がなるのだ。これで宿屋いらず。

【装備】
冷ややかな目の盾
敵の攻撃をガードすると、カウンターで敵を凍らせる。装備強化すればかなり頼りになるぞ。

エルフのブーツ
敵の攻撃を自動で回避。回避操作に馴れない初めのうちは頼りになるアイテム。

【魔法石】
聖なる魔法石
効果は体力回復だが、アンデッドに対しては攻撃にもなる。回復のスキもほとんどない（食べ物は回復時のスキが大きい）ので、いざというときのために。

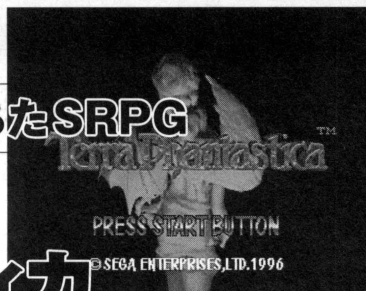
【薬】
無敵の薬
文字どおり戦闘中、一定時間無敵となる薬。これも対ボス戦など、ここぞというときのために必要。

【巻物】
ゴム化の呪文
その戦闘中に限り、装備が壊れなくなる。ボス戦では装備を落として壊しやすいため、対ボス用に。

復元の呪文
消費アイテム（食べ物など）を回復させる。消費アイテムは3回使うとなくなるので、2回使ってからこれで回復させよう。貴重なものは、使い切らずに回復だ。

神秘的な雰囲気に満ちたSRPG

テラ ファンタスティカ



メーカー：セガ　ジャンル：S・RPG
発売日：96・12・27　価格：5800円　入手難易度：やや難

密かに隠れた名作SLGが多いサターン。『テラ ファンタスティカ』もその一つ。独特の戦闘システムと重厚な世界観をベースにしたシナリオが光る一本だ。

壮大な世界観に重厚なストーリー

『バーチャファイター』など、アクションゲームメーカーのイメージが強いセガ。しかし、隠れたSLGやS・RPGの名作が多いことでその道のファンには有名なのだ。今回紹介する『テラ ファンタスティカ(以下、『テラファン』)』も、その系譜に連なるゲームの一つといえるだろう。

この『テラファン』は中世ファンタジー風の世界観を元にしたS・RPG。プレイヤーの目的は、魔族に侵攻され破滅の危機に陥った世界を兵を率いて救うことである。ここだけ聞けば実にありがちに感じるかもしれない。しかし『テラファン』が一風変わっているのはここからだ。S・RPGでは亡国の王子様であれ、反乱軍のリーダーであれ、大抵の作品は15、6の少年が主人公。そして「生と死が交錯する戦場で成長する若者」という構図が実に多いのだが、このゲームの主人公は珍しいことに女性。それも、ありがちな元気少女などではなく、非常に渋い感じの女元帥なのだ。そのせいか、ストーリーもやや毛色の変わったものとなっている。

魔族との戦いに敗れ、滅亡寸前のマイス公国では大公夫妻が亡くなり、いままた幼い後継ぎアレクシスの命が危機に瀕していた。その時、突如として現れた謎の女性がアレクシスを救う。しかし、彼女は記憶を失っていた。そこでマイス公国を守り、摂政として幼い大公を育てながら、何が起きたのか失われた記憶を探す…というのがこのゲームの大きな流れ。魔族との戦いに加え人間同士の内乱や謀反、そして翻弄される人間模様が展開されるドラマチックなストーリー。さらに見え隠れする、神々の意志と創世の秘密。遠征の旅は、主人公の「自分探し」へとつながり、物語はこの世の始めにまつわる壮大なものに発展していくのだ。

話のベースとなるこの世界の神話は、ファンタジーの原点である『指輪物語』のそれを連想させるくらい骨太に構成されており、ストーリーを引っ張るカギとなる。また、「名前」をキーワードにした物語は、『テラファン』の大きな魅力となっているのだ。さらに神話以外の部分でも、登場するキャラクターがいちいち渋くて格好いい。各章の頭にある「国務会議」(ミッション説明などに相当する)

64ビット級の絶叫！

では渋キャラが総登場し、一層渋みを醸し出しているぞ。

ちなみに、冒頭で主人公が救ったアレクシスは、話中で幼児から青年まで成長する。「国務会議」後の主人公との会話によってパラメータが成長し、育ち方によってエンディングが変わるので、一部では「プリンスメーカー」（笑）と呼ばれていたりもする。

ユニットから戦術まで パターン豊富な戦闘システム

戦闘も、独自のシステムになっている。ユニットは一人の指揮官と一つの部隊で構成される。組み合わせは任意だが、指揮官の職業ごとに部隊の兵種との相性があるので、注意を払った方がいいだろう。さらに、普通のS・RPGにはない概念が多いため、S・RPG上級者にとって非常に奥深い戦闘が楽しめるのが『テラファン』の特徴だろう。エランという「士気」に似た消費パラメータや、「陣形」「指揮範囲」という概念の導入などにより複雑なファクターが多く難易度は高いが、逆にツボにはまればこれほどしゃぶれる戦闘システムもないと思う。また、ユニットの向きが厳密に防御力や行動範囲に影響するため、いかに敵ユニットのフォーメーションをこちらの都合にあわせるかが重要になってくる。

また、アクションポイント制を取っているのも大きな特徴だ。普通のS・RPGのように「移動→攻撃」で行動終了するのではなく、各ユニットの持ちポイントに応じて自由な行動を取らせることが可能。敵を1ターンで複数回攻撃することもできるのだ。これらを利用して「独立遊撃隊」「待ち伏せ狙撃部隊」など独特の戦法が編み出せる、戦術のイマジネーションを広げやすいシステムになっているのだ。力押しですべてが終わってしまったり、『FE』と『オウガ』の壁がどうしても越えられなかったりするS・RPGの中では、格段にオリジナリティー溢れたシステムと言えるだろう。



画面構成は普通だけど、独特の要素が多い戦闘システムになっている。

『テラファン』が放つ 硬質な輝き

それにしてもこのゲームでは、マップタイトルやセリフなど、随所随所のセンスがよい。筆者は「思い出は踏みしく花の痛み」というマップタイトルや、マップステータスの「気候：銀閃夜」という個所にクラクラしたものだが、それもそのはず。水晶の輝きのように、一種独特で硬質な美しさを放つ一連の世界観と神話体系は、テーブルトークRPGのベテランデザイナー・門倉直人氏の原案によるものだという。それが、山田章弘氏のデザインするキャラクターの繊細さとマッチして、緊密に組みあがった独自の世界を醸し出している。

クリアまで2時間以上かかるマップがあるにもかかわらず、途中の中断セーブができないといった不備や、回復アイテムがないことによる難易度の高さもあるが、できればクリアしてみてほしいゲームである。それもできれば、ベストエンディングである「聖帝エンディング」を見て欲しい。作品全体の味わいが違ってくるのではないだろうか。



戦闘結果はアニメーションで表示される。攻撃と防御をうまく使い分けていこう。

「王道」プロレスここにあり！

全日本プロレス FEATURING VIRTUA



メーカー：セガ　ジャンル：スポーツ
発売日：97・10・23　価格：5800円　入手難易度：易しい

全日本プロレスらしさを徹底的に追及したゲーム。システムだけでなく、入場シーンや勝ち台詞にまで細部にこだわった作りがファンにはたまらない！

明るく激しいプロレス

全日本プロレス（以下、全日）は、『王道』と呼ばれている団体だ。

故・ジャイアント馬場を頂点として、三沢・川田らが日々「明るく激しい」プロレスを繰り広げる。他の団体に見られるような派手なパフォーマンスはなく（このゲーム発売当時は）、グループごとに分けられてはいるが、それほど激しくいがみ合うこともない。ましてや電流爆破なんてもってのほか。

ただ、鍛え上げられた肉体と磨き上げられた技をぶつけ合うのみ。

それ故に戦いの密度は高く、試合の時間も長い。年間の試合数も他団体に比べ、圧倒的に多い。そんな厳しい状況でありながら、常にさらに激しい試合を目指して戦い続ける…そのスタイルはある意味普通であり、それでいてほかには中々真似することができない。そこが「王道」たる所以だと思う。

そんな全日のレスリングスタイルを再現したことが、このゲームの優れているところなのだ。

連打だけでもけっこう楽しめます

操作は格闘ゲームとしては基本的なシステム。「打撃」と「投げ」と「掴み」の組み合わせで各種攻撃を行っていく。これら3要素が「じゃんけん」の関係になっているので、そこがゲームの駆け引きポイントになっている。

メインに使っていくのは「打撃」と「掴み」だろうか。どのレスラーもこれらの技からボタンの組み合わせで、様々な技に派生していくのだ。

こう聞くと難しそうと思うかも知れないが、ボタン連打するだけでもそれっぽい技や効果的な攻撃をすることができるので、敷居は高くないと思う。例えば三沢選手であれば、Aボタン（打撃）を連打するだけで、「エルボー→コンボエルボー→ローリングエルボー」



単純な操作で技を出すことが可能。技ごとのカメラアングルもお見事です。

64ビット級の絶叫！

さすが世界のジャイアント馬場

死してなお、プロレス界のカリスマであり続けるジャイアント馬場。

当然、このゲームにも登場するわけだが、その存在感は圧倒的…というかデカすぎ。レスラーセレクト画面では他のレスラー4人分のスペースを使い真ん中にデンとたたずんでおります。さすが社長、いや世界の馬場。

ちなみにゲームでも、全盛期そのまま？のパワーで圧倒。中でも32文キックは最強クラスの破壊力！はっきり言って、これだけで勝てるほどの強さ。露骨なまでに強力です。さすが社長、いや世界の馬場。



これがレスラー選択画面。馬場さんデカすぎ。

と見た目も格好良く、効果的な技を出すことができる。Bボタン（掴み）からなら、2回押したらスイッチ（相手の背中をとること）するので、その瞬間にCを押せばアトミックドロップを出すことができる。

その他の技への変化もレバーの方向を変えるだけでできるものが多いので、コツさえ掴めればすぐにいろんな技が出せるようになるぞ。

オススメなのは、三沢や小橋などスピードがあるタイプのレスラー。ハンセンやオブライトなどの重量級は使いにくいと思う…。

全日らしさを引き出す要素

相手の技を受けきることもレスラーの強さの一つ…、それを最も強く感じさせるのが全日であり、このゲームではそこをうまく再現している。

それが「闘気ゲージ」で、相手の攻撃を受けると上昇していくのだが、このゲージが高くないと大技が使えない仕組みになっている。既存の格闘ゲームのような攻略法が通用しないようになっているのだ。ちなみに、このゲージは打撃を受けるほうが上がりやすい。せこい小技など正面から受けきって大技で返す！というプロレスならでは醍醐味が満喫できる、見事なシステムといえるだろう。

そして、もう一つ「らしい」システムが怪我の演出。体の部位（首・ヒジ・腰など）にダメージを受けると時々「デンジャーマーク」が表示される。これはその場所だけにかかったダメージで、その度合いはパーセントで表示される。100％になると怪我になってしまい、その場所を間接技で決められるとギブアップになってしまうのだが、この演出が実に痛々しい。全日は、本当に体を壊すんじゃないか、と思わせる技が連発される試合が多く、その雰囲気をうまく伝えているシステムといえるだろう。

featuring virtua に関して一言コラム

このゲームの目玉の一つが『バーチャファイター』のキャラクターが参戦していること。「ウルフvs三沢」「川田vsジェフリー」、夢の対戦が実現!!などと煽っていたりもしましたが、実際のところ営業的メリットがあるぐらいで、ゲーム的にはそれほど魅力じゃないよなあ、などと思っていました。

ところが、実際のプロレスの方にウルフ参戦！ときましたからビックリ。馬場さんもらしくないことやるなあと思ってましたが、実際のレスラーは中々本格的レスラーで、かなり良い動きをしてましたな（元の名前はラクロスというアメリカンレスラー）。

とは言ってもねえ。ウルフの魅力であるジャイアントスイングを再現することは不可能なんだし、それだったらスプラッシュマウンテンのジェフリーの方がいいじゃんとも思ったけど、やっぱりあの容姿のキャラは人気でないんだろうな、きっと（笑）。



吉村教授も驚愕！ エイリアンがエジプトに!?

西暦1999 ファラオの復活

メーカー：BMGビクター　ジャンル：STG
発売日：96・11・29　価格：5800円　入手難易度：困難

ハードの機能を生かすも殺すも作り手次第。本作は「3Dが苦手と言われるサターンでも、やる気になればここまでできる！」という制作者の情熱が伝わってくる渾身の一作。21世紀も近い今日でさえ、さほど見劣りしない処理と丁寧な作りは一見の価値ありだ！

波紋の如く噂が広まった謎のゲーム

本作『西暦1999 ファラオの復活』（以下『西暦1999』と表記）は発売当初、その怪しいタイトルやサターン専門誌でもあまり取り上げられなかったことが起因し、かなり謎に満ちたゲームだった。一部の事情通でも海外のパソコンゲームの移植作だという、非常に素っ気ない認識しかされていなかった。

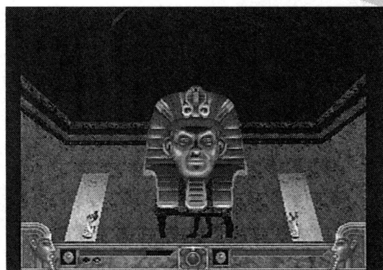
ところが発売から数ヶ月後、疑問を抱いていたユーザーたちに衝撃が走ることとなる。本作がサターン専門誌の読者評価で、驚くほどの高得点を獲得したのだ。真偽を確かめたくなったユーザーたちは、すぐさまゲームショップに駆け込みソフトを購入。期待と不安が交錯する中、ゲームを開始。その直後、「もっと早くプレイすべきだった」と後悔の声と共に感動の涙すら浮かべた。大袈裟かもしれないが、これは本作を紹介する上で欠かすことのできない、事実である。

「DOOM系」3DSTGとは？

長い前置きで恐縮だが、本誌でこの手の3DSTGの記事を取り上げるのは初めてだと思われるので、この項をもって説明したい。本作の魅力をいち早く知りたい方や既に3DSTGについてご存知の方には、予習や復習という点を交えて一読して頂ければ幸いだ。

本作は、俗に言われる「DOOM系」というジャンルに分類される。『DOOM』とは、近未来の世界観をベースに、立体空間で構成されたマップ内を臨場感溢れる主観視点で徘徊し、迫り来る敵と戦うサバイバルゲーム風の3DSTGであり、海外PC市場で大ヒットを記録した。

ルーツを辿ると、SFCにも移植された『ウルフェンシュタイン3D』の進化系と言えば、ピンと


お告げをくれるラムセス王。生首みたいでハッキリ言って怖いが、役に立つアドバイスをくれる。

64ビット級の絶叫！

くる方もいるかもしれない。現在は、フルポリゴンで構成された最新作『QUAKE3』によるネット対戦が、PCゲーマーたちの間で盛んに繰り広げられている。
　これらの開発元であるidソフトウェアは、DOOM系ジャンルを広く普及させたいがため、他社へも『DOOM』のノウハウを公開。このような心広い配慮によって、各社から様々なDOOM系ゲームが登場したのだ。尚、本作『西暦1999』は、ロボトミーソフトウェアという海外メーカーによって産み出された作品だ。


足場を確かめつつジャンプするというアクション性も、このゲームの肝だ。

高い壁を乗り越えて実感する楽しさ

というわけで、ここからは本題である『西暦1999』についての紹介だ。
　前項で述べたDOOM系ゲームは、あくまで戦闘をメインとした作りになっている。だが、本作は既存のDOOM系の世界観であるSFとは打って変わりエジプトが舞台。エキゾチックな場所には探検が付き物なのか、遺跡探索による謎解き要素に重点が置かれている。プレイヤーは、エジプトに拠点を置いたエイリアンを殲滅させるため、攻略の道しるべとなるラムセス王のお告げを聞きながら、各遺跡内を探索することとなる。時には入り組んだ足場をジャンプで飛び越えたり、また時には窒息しないよう息つぎをしつつ水中に深く潜り込まなくてはならないなど、各所で本物の冒険にも引けを取らないストイックな動作が要求される。立ちはだかる苦難の連続を乗り越えるたび、これは制作者からの挑戦状なのでは、と錯覚すら起こしてしまう。マゾゲーというなかれ。実はこの辛さを体験した瞬間が、本作が持つ真の魅力に触れた時なのだ。
　最初はジャンプと少ない武器で遺跡を突き進むしかないのだが、各遺跡の謎を解くかたわら、入手した武器やアイテムにより能力が向上。そして入手した能力を臨機応変に使い分けていくことにより実感する、ムダのないマップ構成。一つ一つの遺跡を攻略していくことで自然と身に付いていくテクニック。ゲーム中の謎を解いていくと同時に明らかになる制作者の意図。これはゲームでしか味わえない充実した達成感と言っても過言ではないだろう。

高度な技術力に隠された真実

　冒頭でも少し述べたように、本作の3D処理は「本当にサターン？」と目を疑ってしまうほどの高い技術力を実感できる。広大な広場を見渡しても、ほぼ欠けることすらないポリゴン。移動するたびに酔いそうになるほどスムーズなスクロール。高い難易度ながらも確立されたゲーム性。
　そして何より、「西暦1999年のエジプトを舞台に繰り広げられるエイリアンとの死闘」というムチャクチャな設定。はたして開発元のロボトミーソフトウェアとは一体？　と興味が湧いてくる。
　実はここ、米国任天堂スタッフの一部が独立して築き上げたメーカーだったりするのだから驚きだ！本作で使用される日本語の形をよく見ると、ニンテンドウ64のゲームで使われているフォントと酷似してるのも面白いところだ。
　そして、彼らスタッフたちの粋なはからいなのだろうか。遺跡内に23体隠されているスタッフの人形を全部集めて真のエンディングを迎えると『デスタンク』という、非常に熱い対戦ゲームが堪能できたりするから、これまた驚きだ！
　謎に包まれていた『西暦1999』の正体は、元・米国任天堂のスタッフが作り上げた高難度ながらも良質な3DSTGゲームだったのである。

新たなる名作の宝庫

ついにサターンを本誌で扱う時が来ました。
今までは基本的にSFC以前、と線を引いてきたのですが、よく考えれば本誌は古いゲームを扱う本なのですから、別にサターンが入っていてもおかしくはないんですよね。とはいえ初めて扱うのですから、ソフトの選考は悩みました。
メジャーゲームをズラっと並べれば良いのか、それとも知られざる傑作を揃えればいいのか。
色々と考えてみましたが、最初は本誌らしいセレクトがいいだろう、ということでそこそこメジャーで、かつ目立った売り上げを残していないものを、ジャンルのバランスを考えつつをセレクトしてみました。
結果、少々クセはありますが、ある意味サターンらしい、面白いゲームが揃ったと思います。
今後は、これまでの機種と同じようにサターンのソフトを扱っていくことになります。
サターンはPSに比べ、早くに市場が小さくなったため、その完成度にも関わらず売れなかったソフトがたくさんあります。
そういったソフトを多く紹介していきたいと思います。

読者プレゼント拡大版!!

編集部引っ越し記念! というわけで、今回はプレゼント大放出です。アンケートハガキに、**ほしいプレゼントの番号を書いて**ご応募下さい。今回は数が多いので、倍率が低めの品を狙うのも手ですよ! 2000年4月20日消印有効です。

【1】
ゴルビーのパイプライン大作戦:FC
東方見文録:FC
とびだせ大作戦:FC
【2】
ゴルビーのパイプライン大作戦:FC
サンリオカーニバル:FC
ボンバーマンII:FC
【3】
ヨッシーのクッキー:FC
イメージファイト:FC
ハローキティーワールド:FC
【4】
ヨッシーのたまご:FC
囲碁~九路盤対局~:FC
Dr.マリオ:FC
【5】
高橋名人の冒険島:FC
ゼルダの伝説1:FC
ガンサイト:FC
【6】
まじかるキッズどろぴ~:FC
銀河の三人:FC
激闘プロレス!闘魂伝説:FC
【7】
魔境の鉄人レース バツ&テリー:FC
ちゃっくんぽっぷ:FC
激突四駆バトル:FC
【8】
スターラスター:FC
F1サーカス:FC
イメージファイト:FC
【9】
ポートピア連続殺人事件:FC
メジャーリーグ:FC
魔鐘:FC
【10】
10ヤードファイト:FC
星のカービィ:FC
神仙伝:FC
【11】
スパルタンX2:FC
ゴルゴ13 第一章 神々の黄昏:FC
スパイVSスパイ:FC
【12】
クルクルランド:FC
えりかとさとるの夢冒険:FC
1942:FC
【13】
ムーンクリスタル:FC
SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語:FC
仮面ライダーBLACK:FC-DISK
ファミコンカセット収納トレー:FC周辺機器
【14】
ヨッシーのたまご:GB
星のカービィ:GB
ボンバーボーイ:GB
【15】
ダブル役満II:GB
X・エックス:GB
からくり剣豪伝ムサシロード:GB
【16】
ネメシスII:GB
カービィのピンボール:GB
スーパーマリオランド:GB
【17】
星のカービィ2:GB
GBパチ夫くん:GB
ナノノート:GB
【18】
スーパー桃太郎電鉄:GB
ペンギンBOY:GB
ちびまる子ちゃん これが日本だよ!王子さま:GB
【19】
マッピー:GG
ワギャンランド:GG
タロットの館:GG
【20】
上海II:GG
コラムス:GG
アウトラン:GG
ひょっこりひょうたん島:GG
【21】
エコー・ザ・ドルフィンCD:MCD
スターブレード:MCD
天舞 メガCDスペシャル:MCD
【22】
プロ野球スーパーリーグCD:MCD
AX101:MCD
爆伝 アンバランスゾーン:MCD
【23】
クイズスクランブルスペシャル:MCD
プリンス・オブ・ペルシャ:MCD
ワンダードッグ:MCD
【24】
エコー・ザ・ドルフィンCD:MCD
江川卓のスーパーリーグCD:MCD
天下布武:MCD
【25】
リーサルエンフォーサーズII十専用銃:MCD
ブライ 八玉の勇士伝説:MCD
ウルフチャイルド:MCD
【26】
笑ゥせぇるすまん:MCD
デバステイター:MCD
ワンダードッグ:MCD
セガタップ:MD周辺機器
【27】
ノスタルジア1907:MCD
ロードブラスターFX:MCD
アフターハルマゲドン外伝:MCD
セガタップ:MD周辺機器
【28】
Jリーグプロストライカー完全版:MD
シャドー・オブ・ザ・ビースト:MD
ビーストウォリアーズ:MD
セイントソード:MD
【29】
龍虎の拳:PCE-ACD
美少女戦士セーラームーンコレクション:PCE-SCD
パワーリーグ:PCE
【30】
ザ・キックボクシング:PCE-SCD
バトルフィールド in 闘強導夢:PCE-ACD
パワーリーグ:PCE
【31】
餓狼伝説スペシャル:PCE-ACD
テラフォーミング:PCE-SCD
パワーリーグ:PCE
【32】
モンスターメーカー闇の竜騎士:PCE-SCD
ヴァリスII:PCE-CD
パワーリーグ:PCE
【33】
天外魔境 電々の伝:PCE-SCD
バベル:PCE-SCD
パワーリーグ:PCE
【34】
熱血高校ドッジボール部 サッカー編:PCE-SCD
凄ノ王伝説:PCE
ダライアス プラス:PCE
【35】
美少女戦士セーラームーンコレクション:PCE-SCD
バベル:PCE-SCD
ダライアス プラス:PCE
【36】
プリンセスメーカー2:PCE-SCD
ライジング・サン:PCE-CD
超英雄伝説ダイナスティックヒーロー:PCE-SCD
【37】
美少女戦士セーラームーン:PCE-SCD
スーパーアルバトロス:PCE-CD
超英雄伝説ダイナスティックヒーロー:PCE-SCD
【38】
モンスターメーカー闇の竜騎士:PCE-SCD
F1チームシミュレーション プロジェクトF:PCE-SCD
ザ・デビスカップテニス:PCE-SCD
ブロウニング:PCE-SCD
【39】
MOTHER2:SFC
ゼルダの伝説:SFC
バーコードバトラー戦記:SFC
【40】
マリオとワリオ:SFC
ヨッシーのロードハンティング:SFC
スーパースコープ6:SFC
【41】
まじかるタルるートくん:SFC
マリオペイント:SFC
熱血大陸バーニングヒーローズ:SFC
【42】
マジックソード:SFC
パズル忍たま乱太郎:SFC
餓狼伝説:SFC
【43】
Jリーグ・スーパーサッカー95 実況スタジアム:SFC
全日本プロレス:SFC
サンサーラ・ナーガ2:SFC
【44】
クロノトリガー:SFC
レボリューションX:SFC
史記英雄伝:SFC
【45】
幽遊白書2 格闘の章:SFC
ザ・キング・オブ・ラリー:SFC
ファイナルノックアウト:SFC
【46】
月面のアヌビス:SFC
蒼き伝説シュート!:SFC
フルパワー:SFC
【47】
龍騎兵団ダンザルブ:SFC
マイト・アンド・マジックII:SFC
アクセルブリッド:SFC
【48】
F1サーカス外伝:SFC
ソードワールドSFC:SFC
スーパーキャッスルズ:SFC
【49】
レナス:SFC
アークススピリッツ:SFC
神聖紀オデッセリア:SFC
【50】
斬スピリッツII:SFC
豪血寺一族:SFC
スーパーフォーメーションサッカー:SFC
【51】
ヘラクレスの栄光III:SFC
スーパーテニス:SFC
アメリカンバトルドーム:SFC
【52】
ソルスティス:SFC
アレサ:SFC
ヴォルテックス:SFC
【53】
ウィザップ!暗黒の王:SFC
ダービージョッキー:SFC
パワー・オブ・ザ・ハイアード:SFC
ワンダープロジェクトJ十攻略本:SFC
【54】
スーパーメトロイド十攻略本:SFC
ワールドサッカー:SFC
アースライト:SFC
スーパーファイヤープロレスリング2:SFC
【55】
とびだせ!ぱにポン:VB
Vテトリス:VB
機動戦士ガンダム:PS
TOPOLO:PS
MYST:PS
【56】
ツインファミコン専用ACアダプタ:周辺機器
【57】
RAPID256+512パンフレット(2名様):同人誌
【58】
オーナーズグランプリ(3名様):PC
【59】
福袋A:ぬいぐるみなど
【60】
福袋B:販促ビデオなど
【61】
福袋C:掛け時計など

プレゼントを提供してくれた方々(敬称略)■クラブハウス/ないす堂/石田和也/馬場良/橋本英輔/安全第1ごめんね/高橋直哉/宇都宮晃良/澁谷いち/まいち/牧博之/今水見恵/佐藤紳一郎/川田真佐枝/坂庭広幸/黒内あつし/KTCソフトウェア事業部//ご協力ありがとうございました。



大人のための
アドベンチャー
特集

今でこそゲームをプレイする年齢層が上がり、ゲームには大人の鑑賞に耐え得るストーリーが必要だと言われるようになった。だけど、本当は昔から出ていたのだ。読ませる物語と豊かな世界を持ったアドベンチャーゲームが。ここでは、そんな大人のためのアドベンチャーゲームを紹介していこう。

寺沢武一のマンガ「スペースアドベンチャー・コブラ」を原作としたADV。スペースオペラでもなく、サイバーパンクでもない、独自の世界観を楽しもう。

正統派の宇宙海賊 PCエンジンに見参！

「俺の名はコブラ。左腕にサイコガンを持つ男。正統派の海賊さ」

この台詞に聞き覚えはないだろうか。そう、あの「コブラ」だ。70年代にジャンプで連載され、アニメ化などを経て、現在もCGマンガとして刊行されている、あの「コブラ」である。

赤いボディースーツに身を包み、左腕を引き抜くとそこにはサイコガン。相棒のアーマロイド・レディと共に、想像を絶する異世界を駆け巡る宇宙海賊、それがコブラだ。原作を読んだことがなくても、コブラの姿を見たことがないという人はいないだろう。アニメ版の故山田康雄氏の声を思い出した人もいるのではないだろうか。

本作『コブラ　黒竜王の伝説』は、その「コブラ」を原作としたADVだ。CD-ROMの大容量を生かし、大量のビジュアルシーンが挿入される。

ゲームシステムは、ごくオーソドックスなコマンド選択式ADVだ。今の洗練されたADVに慣れ親しんだ身からすると、コマンド選択式のADVは面倒に思えるかもしれない。しかし、本作では選択肢の数が最小限に絞られ、さくさくとプレイを進めることができる。発売当時は、今までのADVとは一線を画したビジュアルでデジタルコミックと呼ばれたが、「簡単すぎて紙芝居みたいだ」という声もあった。しかし今プレイすると、軽快なプレイ感覚がちょうどよく感じられる。

コブラが巡る冒険の世界

ストーリーは、コブラが観光宇宙船「クイーン・ラブ号」に潜入したところから始まる。コブラの目的は、惑星一個分に匹敵する価値を持つという、ミカエルの指輪を手に入れること（惑星一個分とはスケールのでかい比喩だ）。

これが序盤の冒険となる。だが、ただミカエルの指輪を手に入れればいいというわけにもいかない。コブラの背後には、常に危険が潜んでいる。コブラは正統派の海賊であると共に、一級の賞金首でもあるのだ。物影に潜む、怪しい賞金稼ぎの影…まずはこいつを排除しなければならない。

もちろん、出てくるのはそんなむさくるしい男ばかりではない。ハイ・スクールの女生徒たちや、宇宙船の女艦長と軽やかな会話を楽しみつつ、ミカエルの指輪を守る警備システムを解除しよう。

もっとも、これはほんの始まりにすぎない。ミカエルの指輪を首



コブラ 黒竜王の伝説
「俺の名はコブラ。左腕にサイコガンを持つ男」

機種：PCE-CD　メーカー：ハドソン　発売日：89・3・31
価格：5980円　入手難易度：易しい

尾よく手に入れたところで、再びトラブルに見舞われてしまう。つくづく、女と災難には縁の深い男だ。コブラは観光宇宙船ごと、全長600キロにも及ぶ巨大な捕鯨船（というか、自身が鯨のような形をしている）「ジゴル」に飲み込まれてしまう。

ここからが、本当のアドベンチャーの始まりだ。ジゴルの胃の中はまさに異世界。飲み込まれた30万人の人々と、そこを支配する竜の一族。そして、この世界の出口の謎を握る「黒竜王」…この先は自分の目で確かめて欲しい。



PCE後期のゲームに比べればアニメーションは少ないが、止め絵のカッコよさは抜群だ。



コブラといえば美女。本作に出てくる美女たちのコスチュームは大胆すぎるほど大胆である。

スペースアドベンチャーの真髄

この作品の大きな見所は、世界観とコブラというキャラクターだ。

本作は、分類するならSFというジャンルに属するだろう。だが、「スターウォーズ」や「銀河英雄伝説」のような壮大さを持ったスペース・オペラとは明らかに違う。物語の主体は、英雄とはかけ離れたアウトローの宇宙海賊であり、物語の中心となるのはそのコブラ自身である。

かといって、今主流の「ニューロマンサー」や「ブレードランナー」といった一連のサイバーパンクSFとも違う。街の退廃的な空気や乾いたユーモアには、似たような部分も感じるものの、奇妙な異星人や異世界がごった煮状態で放り込まれている所は、むしろファンタジーともいえる。

すると、「コブラ」とは、いったいどんな作品なのか？

答えはタイトルどおり、「スペースアドベンチャー」だ。宇宙という未知の世界を相手に、浴びるほどの冒険を繰り広げる。それが本作の魅力なのだ。見たこともないような奇想天外な舞台、カッコよく決まったアクション、そしてコブラを囲む美女たち…それら一流のエンターテイメントの片鱗を、このゲームからも感じることができるだろう。

そしてもう一つの魅力は、やはりこの男、コブラ自身のキャラクターである。彼はかつて、海賊である過去を消し去り、平穏無事な生活を送っていた。だが、再びこの危険な世界に戻ってきた。

彼の過去に何があったかは、あえて語らないことにしよう。だが本作では、その過去がゲームの終盤でクローズアップされる。

コブラを見ていると、常に死の危険にさらされているにも関わらず、まるで恐怖を感じていないように思える。賞金稼ぎに銃口をつきつけられても、竜の兵士たちに取り囲まれても、コブラは口元に不適な笑みを浮かべ、さらりと身をかわす。この時の彼は、まさに超人的なヒーローだ。

だが、本作のラスト、黒竜王との戦いで、コブラは危機を迎えることとなる。詳しい話は避けるが、彼の過去と、黒竜王の力によって、コブラは恐怖の淵へと落とされるのだ。彼の過去とはいったい何なのか、そして黒竜王を倒すことができるのか？　…そこを乗り越えた時、ヒーローとしてだけではなく、一人の男としてのコブラに愛着を持てるだろう。

本作は気軽に遊べるデジタルコミックとしても魅力的だが、独特の世界やコブラ自身のキャラまで含めて楽しめる、大人のエンターテイメントである。今だからこそプレイしておきたい作品だ。

ふぁみこんむかし話 遊遊記

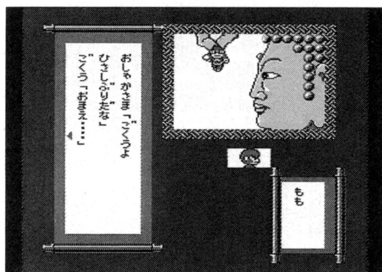
ハートウォーミングな喜劇版「西遊記」

機種：FC―DISK　メーカー：任天堂　発売日：89・10・14（前編）／89・11・14（後編）　価格：2600円／500円（書き換え）　入手難易度：易しい

任天堂が贈る、ディスクシステムADVの決定版！お馴染みの「西遊記」をモチーフとした、ドタバタ冒険コメディー。爽やかな感動を味わいませんか？

非常に個人的な話で恐縮だが、私はゲームにおける「感動の押し売り」が苦手である。「死」や「永劫の別れ」などによってプレイヤーを感動へと導こうとする演出のゲームが近年多くなったような気がするのだが、私の場合、そんなシーンを見せつけられようものなら一気にシラけちゃうのである。人からは「もっと素直になったら？」と言われるが、元来ひねくれモノの私には、そういった「いかにも泣けと言わんばかり」の演出をどうしても受け入れることができないのだ。

だからと言って、私が無感情な冷血動物かというとそんなことはない。私は自然で爽やかな感動を欲しているのだ。そんなワガママ身勝手なプレイヤーを素直に感動させてくれた作品、これが今回オススメする『遊遊記』だ。



機会があれば原作を読んでみるのもいいかもしれない。そこが“パロディ”の面白さなのだと思う、たぶん。

洗練されたシステムに感動

むか～しむかし、中国のある村にロマンチックな出会いを夢見るかわいい女の子が一人で暮らしていました。ある夜、近くの森の奥に流れ星が落ちてきました。何事かと様子を見にいった女の子の前に、一匹の元気なサルが隕石から飛び出した。それが彼女と彼女の運命的な出会いだったのです…。

『新鬼ヶ島』で人気を得た、ふぁみこんむかし話シリーズ第2弾となる『遊遊記』はこんな出だしから幕を開ける。物語は皆さんもご存知の「西遊記」（私は堺正章主演の実写版とドリフの人形劇版しか知らないのだが…）をモチーフとした、三蔵法師や八戒、悟浄など、お馴染みのキャラが登場する、ギャグありパロディありのとても愉快なADVに仕上がっている。

当時のADVはコマンド選択式が主流で、「見る」「話す」「調べる」を駆使して解き進めていくタイプのものが多かったのだが、ともすればこれは、ただの作業をしているという感覚に陥りやすかった。が、本作はさらに「人替える」というコマンドが追加されたことによって、コマンドを選択しながら物語を進めていくということが数倍楽しいものとなるのだ。これ



は『新鬼ヶ島』から好評を博していたシステムで、要するにその場の状況によってキャラクターを変え、対応させていくというもの。違う場所にいるキャラに交代したり、各キャラに用意されている特殊能力を使い分けたりすることによって、一辺倒に感じられたそれまでのADVと比べ、ずいぶんとゲームの幅が広がったのだ。この辺はさすがは任天堂である。

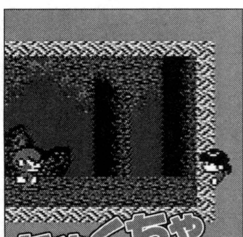
数々の小粋なギミックに感動

操作性も『新鬼ヶ島』と比べてますます良好となり、安心してストレスなくプレイできるゲームシステムがウリの本作だが、個性的なキャラたちが織り成す物語も大きな魅力の一つとなっている。その物語も、ただただストーリーを追うばかりではなく、ところどころに面白い仕掛けが用意されているのだ。

たとえば、かの有名な金角・銀角との戦い。三蔵法師らとともに西の天竺へと向かうことになった悟空一行の前に、悪名高い金角と銀角が立ちはだかった。普通なら緊張が走るこのシーンで、突然「金角・銀角のザ・チャンスデスマッチ!」というクイズショーが始まり、プレイヤーにいきなりクイズを突きつけるのだから面白い。

ほかにも、キャラクターがグラフィックウィンドウの裏側に周りこんで前を覗きこむ仕草をしたり、いきなりウィンドウから飛び出して、画面狭しと動き回るアクションシーンがあったりと、遊び心がこれでもかっ！というほど詰まっている。

こういったプレイヤーを飽きさせない工夫の数々が、このゲームの楽しさ、面白さにつながっているのだ。



めちゃくちゃカワイイのです

心暖まる人間（動物？）模様に感動

全編を通してコミカルでギャグ満載のドタバタ喜劇が繰り広げられるわけだが、それだけで終わらないのがこのゲームの素晴らしいところ。旅を続けるうちに、暴れん坊でどうしようもなかった悟空が次第に心の成長を遂げ、仲間の大切さや素直な心を学んでいく。プレイヤーである私は、そんな悟空たちの姿にグイグイ惹きつけられるのだ。胸がジ～ンとしちゃうんだなぁ、まるでさんざん笑わせておいて最後にホロッとさせられるコメディ映画のように。

最後に、爽やかな感動…というか「小さな恋のメロディ」的逸話を一つ。悟空とチャオの淡い恋模様（？）も見逃せない。彼らは行く先々で顔を合わせるのだが、小さな誤解からお互いを意識してしまって素直になれない。そんな2人が、もどかしくも可愛らしいのである。この2人の行く末や如何に？　あとはプレイヤー自身の目で確かめてほしい。その際は「素直な気持ち」を忘れずに。

…ハイ、私も肝に命じておきます。



クイズ「ザ・チャンスデスマッチ」で何問か正解すると、ご丁寧にチャンピオンシートを用意してくれるのだ。お遊び心満載なのである。

お風呂屋さんに行ったらすること。それは"ノゾキ"だ。コレ、基本。しかし、その後のコトは責任持ちません。

西村京太郎氏書き下ろしのシナリオが楽しめるこのゲーム。日本一有名な警部十津川、その部下・亀井刑事になり、事件を調査するのだ。勿論、西村氏お得意の時刻表を使ったトリックが楽しめるぞ。

スタンダードなコマンド選択式ADV

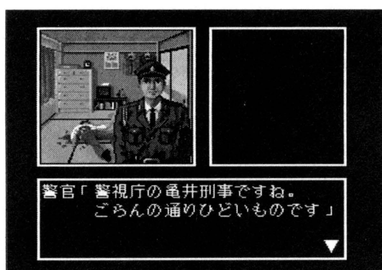
本作はトラベルミステリーの第一人者である西村京太郎氏を原作に迎えたアドベンチャーゲームだ。「北斗星の女」というタイトルどおり、寝台特急「北斗星」が登場するが、メインになるのは「女」の方。もちろん、終盤には西村氏お得意の時刻表トリックも登場するので、ファンの期待を裏切ることはない。ちなみに「北斗星」は西村氏好みの寝台特急のようで、「寝台特急『北斗星』殺人事件」というそのまんまのタイトルの作品のほかにも「青函特急殺人ルート」など様々な作品に登場しているので、読み比べてみるのも面白い。

ゲームはコマンド選択式のアドベンチャーゲーム。画面内をカーソルで調べたりできるが、調べる必要のない場面では「カーソル」というコマンドが選択肢に現れないので、無駄な時間を使わずに済む。CD-ROMのゲームなのに音声や派手なデモがほとんどなく、至極地味な作品になっているが、かえって全体のテンポは良くなっており、名より実を取ったといったところだろう。

オープニングが終わると「どの亀井刑事で始めますか?」の表示。…どのって言われても、そんなに亀井刑事って何人もいるの? これはセーブデータが「亀井刑事1」という形で保存されるからなのだが、ちょっと笑ってしまう。西村ファンならこの段階でピンとくるだろうが、本作は日本で一番有名な警察官・十津川警部の部下である亀井刑事(通称カメさん)が主人公の珍しい作品なのだ。

事件は浅草から北海道へ

事件の突端は浅草のアパートで起こった殺人事件。被害者である関野の手帳から彼の知人に聞き込みをするが芳しくない。しかし翌日、手帳に書いてあった高崎という男が北海道のホテルで殺されていたことから様相は一変する。北海道警の捜査依頼で北海道へ飛ぶ亀井刑事。事件現場からは女物のボタン、両隣の客からは女と争う声が



日本一忙しいと言われる十津川警部の片腕・亀井刑事が主人公。ドラマでも小説でも、彼が主役の話がいくつかある。



西村京太郎ミステリー 北斗星の女
ノリは火曜サスペンス劇場か?

機種:PCE-CD　メーカー:ナグザット　発売日:90・2・23
価格:6300円　入手難易度:やや難



事件は北海道へと飛ぶ。いかもトラベルミステリーって感じ。



コマンドを総当りしていけば、クリアは簡単。気楽に推理小説を楽しんで欲しい。

聞こえたとの証言、更にフロントからは被害者が女性と待ち合わせていたという情報が入手できる。その女性も同じホテルに泊まっており、早朝にチェックアウトしたらしい。彼女の後を追い掛けるが常に一足違いになってしまう。やがて阿寒湖の湖畔で睡眠薬を飲んで自殺しかけている彼女を発見。コートの片袖にはボタンがなく、いよいよ容疑が濃厚になった。幸いなことに命を取り留めたので、回復を待って尋問するが、彼女は事件なんか知らないの一点張りだった。

　ところが、更に問い詰めると最初の事件の被害者である関野と面識があり、動機らしきものまであることが発覚する。しかも、彼女の荷物には関野の部屋の鍵まで入っていた。東京に戻り捜査を続けるうちに、弁護士が殺されるという第三の事件が発生。果たしてこの事件も繋がっているのだろうか。そして、犯人は一体誰なのか……。

　と、紹介できるのはここまで。何しろこの作品は物語が一本道なので、これ以上紹介すると核心の部分に触れざるを得なくなるのだ。ただ、言えることは真犯人は別にいること、時刻表を用いたアリバイトリックを崩し、怒濤のクライマックスを迎えることくらいだろう。

誰でも楽しめる推理物

推理物のアドベンチャーゲームなので、たいした紹介はできないが、これでは読者もわけが分からないだろう。そこで最後に「紹介」ではなく「感想」という形で締めくくりたい。

　本作は前述したように物語が一本道なので、コマンドを総当たりすれば誰でもクリアできる難易度だ。しかも、捜査メモをいつでも見られるので、物語を忘れることもまずない。ただ、あまりに低い難易度のせいで歯ごたえがなさ過ぎるのは事実だ。

　しかし、これはこれでいいのではないかと思う。最近のゲームではコマンド総当たりではなく、プレイヤーが途中で文字入力しなければならないなど凝った物が出てきているが、それで詰まってしまう場合も多々ある。どんなに面白い物語でも、最後まで行かなければ意味がなく、本末転倒という気がしないでもない。その点、本作は一本道であるが故に詰まるようなことはなく、意地悪な謎解きも用意されていない。つまり、誰もに物語を楽しんでもらうために意図的に難易度を低くしたふしがあるのだ。

　そもそも原作者の西村京太郎氏は江戸川乱歩賞をとったくらいの本格的な推理小説家だ。そんな作家が、トラベルミステリーという平易な推理小説を書いた。これは難解な作品では読者層がマニアに偏ってしまうため、より多くの読者に推理小説の面白さを伝える苦肉の策と言える。本作にもその精神は息づいており、平易であるが故に誰でも楽しめる作品となっているのだ。ある意味で、推理物の入門書と言える作品なので、これまで毛嫌いしていた人にはうってつけの作品であり、肩肘張らずにプレイして、悲しいエンディングに感慨深い想いに浸ってもらいたいものだ。

めぞん一刻
目指せ!　管理人室!!

一見、デジコミかと思わせておいて、実は漫画の世界観を楽しませるために、様々な工夫を凝らした自由度の高いADV。版権モノの良作として押さえておきたい一本だ。

機種：PCE　メーカー：マイクロキャビン　発売日：89・8・4
価格：5900円　入手難易度：やや難



漫画を巧みにゲーム化

このゲームはタイトルどおり、『めぞん一刻』という漫画を原作にしたゲームだ。

『めぞん一刻』は80年代にビックコミックスピリッツで連載され、大人気を博した高橋留美子作の漫画。舞台は一刻館というオンボロアパート。ヒロインである音無響子（管理人さん）とさえない主人公・五代裕作を中心に、ドタバタの日々を過ごしつつも次第に二人が惹かれあい結ばれるまでを描いた、いまや死滅しかかっている漫画ジャンル、ラブコメディである。ユーゲー読者層の中心である25才以下の人にはイマイチ伝わらないかもしれないが、今や三十路の音が聞こえつつある筆者にとっては、まさに青春時代の、かけがえのない恋愛バイブル（こういうキャッチがついていた）なのだ。



ひたすら管理人室に通う日々。五代くんテイストあふれる行動が求められます。

さて、こういった原作付きのゲーム、それもADVとなると、内容は原作そのままでボリューム的にも短いものが多いし、たまにオリジナルストーリーがあってもつまらないものがほとんどだ。このテのゲームは原作ファン以外は楽しめないのが普通だが、こんな内容ではファンでも怪しいところだと思う。

しかしこのゲームは、ファンならば十分に楽しめる「ゲーム的な」面白さ、をもったソフトなのだ。

基本はご機嫌とりゲーム

最近、管理人さんのようすがおかしい。いつも何かを気にして、そわそわしているようだ。気になる五代くん（プレイヤー）は、管理人室へと向かうのだった…。

というのが、このゲームの導入部分。しかし、原作同様に一刻館の住人たちは五代くんの行動に何かとちょっかいを出して邪魔しようとするし、彼らをなんとかかわして管理人室に辿りついても、管理人さんの機嫌が良くないと部屋に入れてさえもらえない。

そのためにはカップ麺や酒など、漫画でおなじみの住人の好物を渡してご機嫌をとり、さらに管理人さんには、また別のアイテムを使っ

てご機嫌をとる必要があるのだ。しかし、ようやく憧れの管理人室に入れても、相変わらず度胸のない五代くんは、管理人さんの悩みについて聞くこともできず、なんでもない日常会話をして、ついでにキスしたり肩を抱いたり手をつないだり…、といった得意の妄想をしておしまいである。一度管理人室からでてしまうとまた住人たちの妨害が入り、再びご機嫌をとることからやり直すことに…。

管理人室に入った回数によって物語が進んでいく、という形になっているのだが、管理人室に入るという目的以外は特に行動に制限がないシステムになっている。何をしてもゲームオーバーにならないし（特定の2ヶ所以外）、物語が進まなくなることもない。ご機嫌をとるために数々のアイテムを買う必要があるのだが、コツさえわかればお金は無限にもらえる（田舎のばあちゃんから仕送りをもらえる等）ので、どんなアイテムを使ってもハマることがないのである。

この自由度の高さが『めぞん一刻』の最大の特徴だろう。

難関撃退法

基本的に住人と管理人さんの機嫌をとればいいゲームなのだが、例外もいくつか存在する。その中でも攻略しにくいキャラを紹介しよう。

【難関その1】
管理人室にいる一ノ瀬さん

普段はカップ麺2個、または酒一本でいなくなる一ノ瀬さんだが、この場合は例外。いくら話しても管理人室から出ていこうとしない。ここでは一ノ瀬さんのご機嫌をMAXまでもっていき、一刻館名物の「あること」を起こす必要があるのだ。と言えば原作のファンはわかるよね？　普段の倍以上の酒を抱えて一ノ瀬さんに突撃だ！

【難関その2】
恋のライバル三鷹さん

漫画でも管理人さんを巡る恋のライバルとして何度も問題を起こしてくれる存在だが、このゲームでもかなり攻略？するのが難しいキャラになっている。当然だが、三鷹さんには住人のようにアイテムを与えて機嫌をとって出ていってもらう、ということができない。となると、考えられるのは苦手なものを使っての強制退出。三鷹さんの嫌いなものといえば…そう、犬。一刻館の玄関に寝転がっている「惣一郎さん」をうまく捕まえて部屋に持っていこう。惣一郎さんの機嫌をとるもの忘れずにね。

あの頃の思い出が甦る？

このシステム故にやることがわからず、戸惑う人も多いだろう。タイトルからしてデジコミみたいなものを想像しがちなだけに、わけもわからず投げ出す人も多いんだろうなあ、とも思う。

しかし、随所に見られるテキストは、原作を知っていればニヤリとさせられるものが多く、読んでいるだけで面白い。また、なんとか管理人さんに会おうと、思考錯誤するプレイスタイルは五代君とのシンクロ率高し（笑）。

住人の機嫌をとるコツと、お金を稼ぐ方法させ見つければ、『めぞん一刻』の世界観を楽しむのにこれほど適したゲームもないと思う。ファンだったあの頃の記憶を甦らせたい、そんなジジイゲーマーにオススメの一本なのだ。



やっと部屋に入っても世間話をするだけ…。ちなみにコマンドにある「てをにぎる」は五代くんの妄想になります。

物語をカギとなる写真。すべての住人の写真を集めるのだ。

ライズ・オブ・ザ・ドラゴン
―ブレイド・ハンター・ミステリー―
近未来探偵ADVは昔気質の硬派システム



機種:MCD　メーカー:セガ　発売日:92・9・25
価格:6800円　入手難易度:やや難

CD-ROMメディアの躍進期とサイバー・パンク・ブームが重なった時期に登場したこの作品。メガドラユーザーはハードボイルドの夢を見たのか?

メガ・CDユーザーの心の名作ADV

IBM-PC/AT互換パソコン用に開発された海外メーカー作品の移植版として、1992年、メガ-CDソフトのラインナップに加わった『ライズ・オブ・ザ・ドラゴン―ブレイド・ハンター・ミステリー―』(長い…)。雑誌ばえするアニメーション・デモや、生音(CD-DA音源)の主題歌をウリとした他のタイトルと比べると地味な印象は拭えなかったが、「エンディングにたどり着くほどにプレイしたユーザー」にとっては、今もって印象に残るアドベンチャーゲームに違いない。

ハードボイルトには近未来がよく似合う!?

ゲームの舞台は、西暦2053年のロサンゼルス。プレイヤーは、元警察の一員だった私立探偵ウイリアム・ハンター、通称「ブレイド」となり、ロス市長からビデオテレフォン(留守録、ファックス機能を備えたビデオ式テレビ電話)を介して依頼された、連続怪死事件の極秘捜査に乗りだす。捜査の開始時点で分かっているのは、いずれの変死体も半モンスター化していることと、市長の娘が犠牲者の1人になったこと、そして、彼女をよく知る人物がプレジャードームという酒場に頻繁に出入りしている…ということだけ。その人物と穏便に接触し、事件解明の足がかりとなる情報を聞き出すことが当面の目的というわけだ。

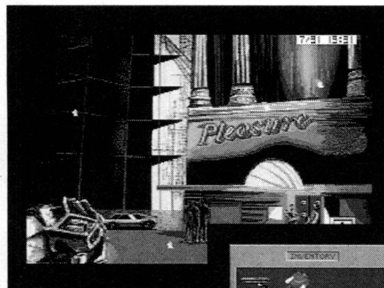
導入部の展開だけを見ると極めてオーソドックスな推理探偵アドベンチャーだが、そこは「無秩序と退廃の近未来都市」、主に生活空間のディティールで、独自の世界を描き出している。20世紀終盤の延長線上にある文化レベルの風景にハイテク機器がさりげなく配置され…というコンセプト自体は、1982年に製作されたリドリー・スコット監督の近未来SFハードボイルド映画「ブレードランナー」から拝借していることは明らかだが、「赤」の要素を極力排したくすんだ画面のトーンは、未来に希望の持てない時代の「空気」の特徴を的確に表現している。モノクロやセピアカラーが過去への郷愁をかきたてるように、このRGBバランスがおかしくなった使い古しモニターの映像のような色使いは、「近未来へのノスタルジー」を大いに刺激するのだ。

大人の香り漂わせるスマートなシステム

捜査は、事件と何らかの関わりがあるロサンゼルス市内の各地区を主に地下鉄で移動し、それぞれの地区にいる人物と話したり、アイ

テムを入手・使用することで進めていく。会話シーンでは、ブレイドのセリフが2～3項目からの選択式になる場合もあるが、基本的にはマウス感覚でカーソル（通常は矢印だが、画面上のポイントによって形が変化する）を操作して、各種アクションを実行していく。現在のアドベンチャーゲームではごく当たり前に使われているこのオペレーティング・システムも当時のコンシューマ・ソフトではまだまだ珍しく、そのスマートな操作系に「大人の世界の匂い」を嗅ぎとったユーザーも多いはずだ。

スマートさ、という点では、登場人物のセリフをテキスト表示するウィンドウが存在しないのも特徴的だった。つまり、セリフは声優による音声でのみ語られるのだ。このような大胆な仕様は、実際のところ「不親切さ」と紙一重なのだが、少なくとも日本語吹き替えの洋画に独自のエンターテイメント性を認めている人なら、もって回った表現のジョークを楽しみながら、物語の展開にスムーズに溶け込めるに違いない（参加声優陣は、その筋のファン垂涎の豪華実力派メンバーが揃っている。中でもブレイド役の龍田直樹は、クリント・イーストウッドの声をあてている時の故山田康雄ばりのシブい演技が光っている）。



最初は、まず服を着なければならない。もちろんパンツ一丁の上にコートを羽織ることはできない。ストリーキングにはなれないのだ。



慎重にことを進めていかないと何が起こるか分らない。まずは詳細に画面を見てクリックしていこう。

アドベンチャーゲームの転換期に咲いた徒花

しかしながら、世界観やインターフェイス面のスタイリッシュさにひかれて購入した当時のライト・ユーザーをもてなしてくれるほど、この作品は愛想が良くなかった。海外作品ならでは、と言ってしまうと実も蓋もないのだが、プレイヤーの洞察力というか注意力が、つねにシビアに試されるのだ。それは、画面上のクリック・ポイントの発見から、現時点の状態が「行き詰まり」か否かを判断するものまで、幅広いレベルで求められる。特に後者の見極めは、ストーリー、システム両面で直線的に誘導してくれる「ユーザーフレンドリー」なRPGに慣れ親しんでいる人にとっては、非常に難しい。

重要アイテムの入手が不可能になることなどザラで、しかもどこでそうなったのかのヒントが一切提示されないのはツライ。そのくせデータセーブはどんな場面でも気軽にできてしまうので、ますます「行き詰まり」の原因は見落とされがちになっていく。それだけに、悩みに悩んだ末、一瞬の閃きで謎が解け、捜査が進展した時の嬉しさは相当なものだったりするが、純粋にストーリーを追いたかったユーザーにとっては、時代遅れのゲーム性にしか映らなかったに違いない。この作品の国内移植を手がけたのはゲームアーツだが、後に『ゆみみみっくす』や『うる星やつら』といった、シンプルなシステムで動画満載のアドベンチャーゲームをメガ-CDでリリースしたことを考えると、興味深い。

『ライズ・オブ・ザ・ドラゴン』の謎解きで苦しんだ思い出が美しかったとしたら、それはこの作品で描かれた世界観が好きだった証拠である。そのくせストーリーをほとんど覚えていなかったとしても、この作品のファンと名乗ることに恥じる必要はない。

「飛び出す絵本」て、知ってるよね。これはその逆で、いわば「飛び込む絵本」。自由に動き回れるワンダーランドを心ゆくまで楽しもう。

自分がそこに立っているということ

驚きと不思議に満ちた世界の入り口。だけどいつもそこに立っているのは自分じゃなくて、物語の主人公だった。それが悔しくて、子供の頃読んだ物語を自分を主人公にして書き直したこともあったっけ。でも「マンホール」では正真正銘自分が主人公。そりゃ確かに、ウイザードリィだって、ドラクエだって自分を主人公にできるけど、それとはまたちょっと違うんだ、これが。

伝説の勇者でも、偉大な魔法使いでもない、姿形そのままの自分がそこに立っている、あるいは自分の少年時代の幻が映し出されるような、自分のための世界、自分を待っている世界。それがこの「マンホール」という作品なのだ。

さあ、音と絵とで作られた、不思議の国へ出かけよう！

マンホールの中から広がるおかしな世界

「マンホールのふたを開けると、中から大きな豆の木が天に向かって伸びていきました。マンホールの下には、海が広がっていました」スタート時の状況を簡単に説明するとしたらこんな感じだ。ここから先は、プレイヤーが自由に画面上をクリックして世界を冒険していくことになる。

「不思議の国のアリス」をご存じだろうか？　あの変な生き物(?)たちが変なことばかりしている不思議の国さながら、本作の中で起こることはおかしなことばかり。ただし文字と挿し絵で表現される本と違い、絵がダイレクトに動くことと、音が出ることによって、より感覚的に不思議さを体験することができる。

たとえば三日月をクリックするとムーディな音楽が流れ出し、星が一つキラリと光る。次に光った星をクリックすると流れ星が落ちてくる。さらに落ちてきた流れ星をクリックすると光が広がり、一本の街灯が現れる。

これは文章や挿し絵ではうまく雰囲気がでない。多分自分の操作で進めることにも大きな意味があるのだと思う。デジタルメディア独特のエフェクトを活かして作り出される感覚的な不思議さ。これこそが本作の最大のセールスポイントであり、面白い部分だ。

気になるペンギンとMr.ドラゴンの関係

この世界の住人は誰もが個性的なのだが、個人的にはペンギンが特に気になる存在だ。このペンギン、実はとんでもない所に鳥かごで吊されていて、主人（?）であるMr.ドラゴンよりも会うのが難しい。さて、このペンギンなのだ



マンホール
不思議な世界で自分だけの冒険物語を作ろう

機種：PCE-CD　メーカー：サンソフト　発売日：91・3・22
価格：6500円　入手難易度：やや難

が、彼はこの世界でなぜか一人だけ怒っている。理由はひどい所に吊されているからではなく（ホントはそうだと思うが…）、「もっと急いで！ Mr.ドラゴンがお待ちかねだよ！」という彼の言葉から察するに、どうもプレイヤーがもたもたしているのが気に入らないらしい。もう一度話しかけると、「まだこんな所にいるのかい!? 悪いけどここにはお茶もミルクもないんだよ！」と、ふてくされたようなせりふを吐く。本音はやはりMr.ドラゴンの待遇が不満なのだろうか？ 真相は謎だが、首輪のようなワイシャツの襟（だけ）とだらしなく下がったネクタイが、社会で働く者に何かを強く訴えかけているように思えてならない。話す前に見せるアクションの妙なだらしなさも気になるところだ。

しかしコレは、絶対子供向けのキャラクターじゃないよね。

密かに熱い！ミニゲームの数々

「マンホール」の世界では三つのミニゲームを楽しむことができる。あるところにアーケードゲームのアップライト筐体が置いてあり、ちゃんと100円を投入してプレイするようになっている。

ゲームは的当て、パッティング、レースの3種類あるのだが、特にレースゲームが熱い！ ものとしては、インベーダーゲーム時代によくあった左右にしか車を動かせないタイプのレースゲームだが、とても難しい。他の車にぶつからずに走り続ければいいだけなのだが、ほとんど運でしかかわせない。このハメに近いやられ方は、当時理不尽なゲームをさんざんプレイしていた者の魂をヒートさせる。ただひたすらスコアを競い合っていた日々の記憶が蘇り、危うく私は徹夜しかけた。

自分だけの物語を創ろう

本作には順序や筋はなく、また、終わりもない。それらを決めるのは全てプレイヤー自身である。

本作を正しく表現するならば、「音と映像で作られた箱庭」ということになる。そしてこの箱庭の中をプレイヤーは自由に動き回ることができる。やるべきことはこの箱庭の中で起こる出来事を体験することで、それはさながらページも順序も決まっていない絵本を読んでいるような感じだ。

あまりの無秩序さに最初は戸惑うかもしれないが、主人公は自分自身であり、自分の冒険こそが物語になるのだからそれも当然。大切なのは何かをすることではなく、何かを感じることだ。目に映る出来事に対しての思い、感情、反応全てが物語の一部になる。自分の胸の内に綴られていく物語。それはきっと最高におかしくて楽しくて、懐かしいものになるに違いない。

説明書の冒頭にある「すべての年代の子供たちへ」の言葉どおり、この作品世界は年齢を問わず楽しめる。とにかく感性を刺激する要素が世界中に満ちていて、自由に想像力の羽をひろげることができる心地よさがある。

推理アドベンチャーゲームとは脳の違う部分を使う冒険に、君も出かけてみないか？



この世界で一番偉大な、Mr.ドラゴン。TVと音楽が好きで、ビスケットを食べるらしい。意外と優しい。



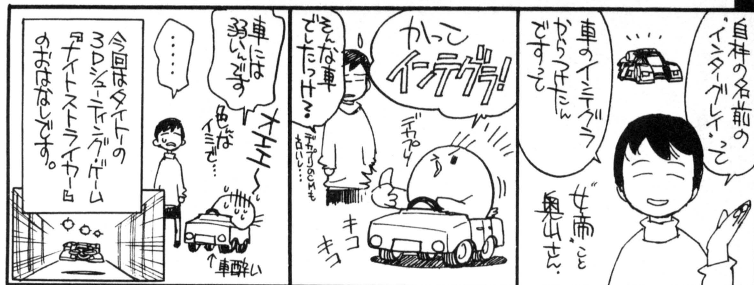
動物と会話できる世界で、なぜかビデオゲーム(笑)。20～30代のゲーマーの童心を蘇らせるアイテムだ。

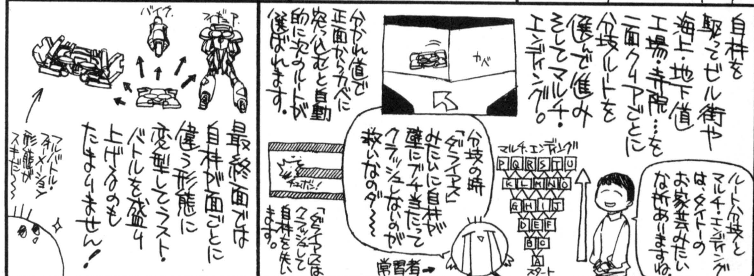
懐ゲーキャラ名鑑

都市を駆ける近未来STG

VOL.13 ナイトストライカー

描いてるん 天辰睦紀













天辰睦紀(あまたつむつき):ゲーム・アンソロジー等で漫画やイラストを描いています。引っ越して落ち着きましたが会員だったm.c.A・Tファンクラブが解散したのがショック。ゲーム機の移り変わりにも追いつけず今頃ニンテンドー64購入を思案中です。


2000.1.

USED GAMES BEST SELECTION

1990 上半期

第五回

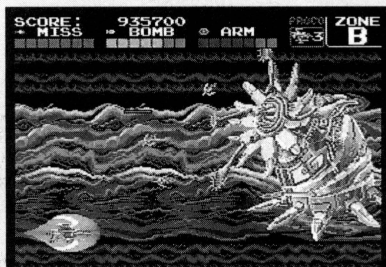
ゲーム19××

〜あの頃の極上ゲームたち〜

いよいよ90年代に突入するこのコーナー。スーパーファミコンの登場でさらに混迷を極め始める年ともいえる90年、まずは1月から6月までを振りかえってみようと思う。そして、スーファミの登場する直前の上半期、ファミコンは最後の底力を見せていたのか？

安定してきたPCエンジン人気ではあったが…

89年に続き、いよいよもって破竹の勢いでその勢力を伸ばすPCエンジン。ジャンルや内容によってHuカードとCDロムでの発売を振り分けながら、ゲームファンのハートをがっちりとつかんでいた。中でも『スーパーダライアス』は、CDロムの大容量を生かし、その移植度、完成度の見事さで高い評価を受けた。そのほかにも、コンシューマーハードでは、初の完全移植となった『スプラッターハウス』、アニメ系RPGの走りともいえる『コズミックファンタジー』等、マニア受けするソフトが目立ってきていた。異色では、CDソフトの利点を生かしたカラオケソフト『ロムロムカラオケ』なるシリーズまで登場。だが、数多く発売されるソフトの中でも、悲しいかな大作と呼ばれるタイトルがなかったのも事実で、『ドラクエ』などのように、一般の人を振り向かせることは、まだできなかった。



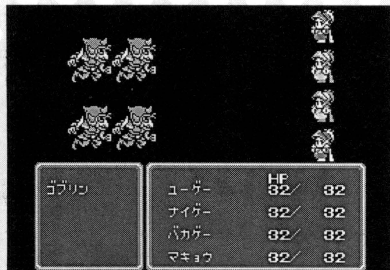
言わずもがなの完成度の高さ。CDということでオリジナルのBGMで遊べたのも、ファンにとっては涙モノ。

わが道を行くメガドライブは独自路線を走る

一方、前年の『テトリス』発売中止で手痛いダメージを負ったメガドライブであったが、セガマニアと呼ばれるファンからの支持は相変わらずで、『アフターバーナーII』や『重装機兵レイノス』等の難易度は高いが完成度も高いマニア受けソフトを発売、さらにセガの大作RPG、『ファンタシースターIII』も4月に登場。セガ独自の路線を確実に走る展開を見せ

ていた。ただ、ソフト発売本数は相変わらず少なく、まだメガドライブの本領発揮にまではいたっていなかった。

この時点で、完全にPCエンジンにイニシアティブを握られていたゲーム業界ではあったが、出せば売れる、話題になるという一撃必殺のタイトルを持っていたのは、やはりファミコンソフトではあった。この年の暮れに発売されるスーパーファミコン登場の数ヶ月前である上半期には、ファミコン最後の底力を見せつけるようなソフトたちが次々と発売されるのだ。それは、ファミコン最後の輝きでもあった…。



説明不要の名作RPG。今作から取り入れられた“ジョブチェンジシステム”はまさに画期的の一言。

充実した内容のファミコンRPG続々登場

PCエンジンやメガドライブの登場で、ここ数年端に追いやられていた感のあったファミコン。もはやハード能力の差は歴然としていて、ファミコンの後継機であるスーパーファミコンの登場までは現状に甘んじていなければならない、という雰囲気があった。

だが、能力的には上でも、一般にアピールできるタイトルがなかったPCエンジンやメガドライブの間隙をぬって発売されたファミコンのRPGソフトたちは、次々とヒットを飛ばした。『ドラゴンクエストⅣ』『ウィザードリィⅢ』『女神転生Ⅱ』、そして『ファイアーエムブレム』。変わったところでは、『マダラ』『サンサーラナーガ』『ディープダンジョンⅣ』等、これらのソフトはみな1月から6月までの半年間に発売されたソフトで、売れた本数に差こそあれ、列挙したタイトルはみなそれぞれがヒットしたのだ。

ユーザーの求めていたゲームとは…？

多くのユーザーが求めていたもの、それは良質なRPGだった。PCエンジンやメガドライブのソフトを発売しているメーカーも、そのことは十分に分かっていたはずなのだが、ハードの能力を引き出すソフト開発が中心となっていたことで、オーソドックスでも面白い内容のRPGを欲していたユーザーの期待には応えてはいなかった、といっていいだろう。結果、能力的に限界にきていたファミコンソフトを発売するための方向が、皮肉なことにユーザーの求めていたものと一致したということではないだろうか？　それまでの資産ともいえる、ファミコンだけのビッグタイトルと、内容でしか勝負できなかったハードの能力差が、逆にファミコンを最後に光らせる要因となっていたのだ。

余談ではあるが当時、小売店の人に話を聞いたときに「何でRPGがもっと発売されないの？」というようなことをいっていたのを思い出す。「みんなRPGがやりたくてしょうがないんだから。お客さんに、何か面白いRPGはないの？　と聞かれて、薦めるのはやっぱりファミコンのソフトなんだよね」という話が印象に残っている。

ユーザーのことを一番よく分かっているのは、直接ユーザーと接している小売店の人たちだ。この頃から、メーカーと小売店、ユーザーの間にギャップが生じていることを感じ始めたような気がする。この問題は、2000年になった現在でも改善されているとはいいがたい部分である。そんな重要な問題を抱えつつ、90年下半期、ついにスーパーファミコンが登場する。いわゆる一般ユーザーの信頼を最も受けていたといえる任天堂は、スーパーファミコンでいったい何をしようとしていたのだろうか？

USED GAMES BEST SELECTION

初のアニメ系RPG

コズミック・ファンタジー 冒険少年ユウ

CDソフトの大容量を使って、アニメーションや音声がバリバリ入っているRPGは当時、大きな驚きだった。

機　種	:PCE-CD
ジャンル	:RPG
メーカー	:日本テレネット
発売日	:90・3・30
定　価	:6780円
入手難易度	:普通

ク○ゲーといわれながら その存在は大きかった

いまでこそ、ゲーム中にアニメーションや音声が入っているのは当たり前になっているが、当時はまだ考えられもしないことだった。その常識を破ったのがPCエンジンのCDロムロムだ。そして、ストーリー性の強いRPGでナレーションやキャラのセリフは音声、デモシーンはアニメーションするというまるで映画を見ているようなゲームが登場したのは89年のことだった。この年にはほかにも『天外魔境』や『イースI・II』といった超名作ソフトも発売され、やはり音声やアニメーションの素晴らしさをゲーム中に堪能することができた。この2作に関しては、今でも高い評価を得ているのだが、『コズミックファンタジー』にはそういう声はない。いや、実は発売された当時から、あまり評価の高いゲームではなかったのだ。その理由としては、ビジュアルシーンや戦闘、町に入るごとにある読み込み時間が長かったこと、ゲーム内容が意外に淡泊だったこと、があった。


約10年前に、このクオリティーのビジュアルシーンを作っていたのだからオドロキだ。西村知美の歌も必聴！

　ストーリーは、亡き父母の遺志を継いで宇宙の平和を守るコズミックハンターとなったユウ少年が主人公で、魔法の使える少女サヤと共に魔女や宇宙海賊たちと戦っていく、というもの。戦闘はオーソドックスなコマンド式で戦うがCOMに戦闘をまかせるオートコマンドがついている。パーティは三人で行動し、NPCを入れて五人になることもある。そしてゲーム中、大事なイベントになると音声入りアニメーションが挿入されるのだ。どちらかというと、ゲーム性というよりはビジュアル重視の作りだったこのゲームは、当時ゲーム性の優れたソフトが評価されていたこともあり不評を買った。だが、現在ではゲーム性重視のソフト、ビジュアル重視のソフトと、基準はまちまちではあるが、それぞれに評価されている。確かにゲーム全体に粗削りな部分があるのだが、CDを使ってアニメーションや音声を導入、今では珍しくない、いわゆるアニメ系のゲームの走りだったこのソフトは、当時発売されたことだけでも、もう少し評価されてもよかったような気がする。

　もしこのソフトが入手できるのなら1度プレイして比べてみるのも面白い。基本的に、現在のアニメ路線系ゲームとどこが違うのか、ということを…。このソフトの路線は、確実に現在まで受け継がれているのが分かるはずだ。



ゲーム画面はいたってオーソドックス。アニメシーンに比べて、あまり画面が映えないのが残念である。

USED GAMES BEST SELECTION

地味でもゲームの本質を突く良質ソフト

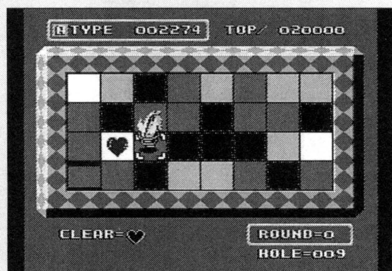
ナイトムーブ

もはや存在意義を問われる状況となっていたディスクシステム。だがそこにはまだまだお宝が埋まっていたのだ…。

機　種	:FC-DISK
ジャンル	:パズル
メーカー	:任天堂
発売日	:90・6・5
定　価	:2600円(書き換え500円)
入手難易度	:易しい

安価で手軽に楽しめるゲームはディスクで!

世はまさに大容量時代。そんな中でファミコンやディスクは時代遅れとなりつつあった。だが、任天堂にも意地がある。かわいい我が子でもうひと花咲かせたい…。ビッグタイトルの続編で最後の花を咲かせたファミコン。さて、ディスクはどうする? 任天堂は考えた…。アイデアの光るお手軽ゲームなら開発費もかからずディスクにはピッタリでは? 結果生まれたのがこのソフト(90%推測)。チェスに登場するナイトを使い、フィールド上のパネルを踏んで点数を稼ぐパズル。パネルは3回踏むと得点が入り穴があく。ナイトは動くパターンが決まっているので、いかに穴に落ちないような順にパネルを踏むかがポイントだ。まさにアイデアの塊。良質なお手軽パズルゲームはディスクに多かったのも頷ける。前述した推測も案外当たっていそうだ。



ナイトは、将棋でいう"桂馬"の動きしかできない。落ちないようにギリギリまでパネルを踏みまくろう!

USED GAMES BEST SELECTION

必殺ラスタスクロール! 超ドハデSTG!!

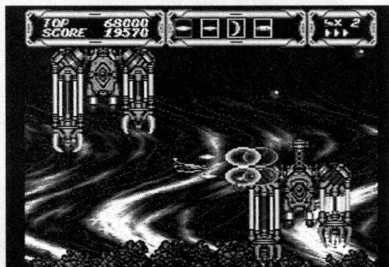
サンダーフォースIII

マニア向けのゲームに焦点を絞ったようなメガドライブ。だが、マニアを納得させるには高い完成度が必要だった。

機　種	:MD
ジャンル	:STG
メーカー	:テクノソフト
発売日	:90・6・8
定　価	:6800円
入手難易度	:普通

背景、スピード感、ビッグなボスキャラに圧倒!

セガのハードでは、お馴染みの人気STGシリーズ第三弾。このソフトでは、横スクロールや8方向スクロールで展開していた前作とは異なり、完全に2D横スクロールSTGとして登場した。そしてその完成度は、マニアを納得させるには十分だった。2Dでありながら、深い奥行きを感じさせるステージ、ゆらゆらと揺らめく背景を作り出していたラスタスクロールを使ったギミック。そして、多関節のよく動く大きなボスキャラ。最初にプレイしたときの感激は今でも覚えている。当時ラスタスクロールという技術は最新のものだったし、あれだけ大きいボスキャラが動くのは脅威だった。マニアをうならせる開発力の高さを持つメーカーはメガドライブ陣営に集まっている…そう感じた瞬間だった。STGの楽しさを体験するなら、このゲームがオススメ、といおう。



涙が出るくらい難易度は高いが、グラフィックや画面演出のデキの良さに何度でもトライしたくなるのだ。

USED GAMES BEST SELECTION

専門誌から生まれたRPG!

摩蛇羅(マダラ)

雑誌のマンガをゲーム化したこのソフト。いわゆるキャラゲーとは違い、しっかりした内容が支持を集めたのだ。

機　種	:FC
ジャンル	:RPG
メーカー	:コナミ
発売日	:90・3・30
定　価	:8500円
入手難易度	:普通

後発の強みを生かした、RPG集大成的内容

角川から発行されていた専門誌、マルカツファミコン。その誌上で連載されていたマンガが、『マダラ』だった。それをゲーム化したのがこのソフトだ。闇の支配者を倒すため、平和な村に住んでいたワケありの少年が旅に出る。内容はオーソドックスだが発売がコナミということもあり、原作のあるいわゆるキャラゲーとは違い、ゲームとしてしっかりとしたシステムを持つ本格的RPGなのだ。ダンジョンなどで中ボスを倒しながらストーリーは進む。戦闘はコマンド式だがシミュレーション要素も入った、当時では変わったシステムだった。また、季節の移り変わりや、コナミ独自のBGM等、それまでに発売されたRPGの長所に新要素を取り入れた集大成的な内容だった。ファミコン末期という後発の強みを生かした1本だ。



戦闘はオートバトルなのでチョコチョコ動き回るキャラたちを見守ってあげよう。状況に合わせて作戦を変更だ。

USED GAMES BEST SELECTION

これぞCDソフト!雑誌感覚ゲーム登場!

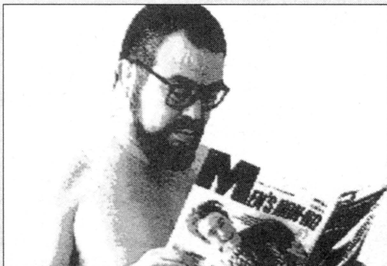
ウルトラボックス創刊号

CDロム雑誌の先がけとして、登場したこのソフト。まさに雑誌のような、ごった煮的内容が新鮮だった。

機　種	:PCE-CD
ジャンル	:その他
メーカー	:ビクター音楽産業
発売日	:90・6・15
定　価	:4800円
入手難易度	:普通

季刊CD雑誌、いよいよ創刊される!!

CDで雑誌感覚の内容のソフトを作る。今では珍しくないが、PCエンジンで初めてCDソフトが登場した当時では、画期的なことだった。CDソフトの登場で、アイデアとしては考えられていたが、それを実現したソフトとして、記念に残るものだと思う。開発に時間がかかることから季刊ではあったが、その内容は、ミニゲーム数本・占い・連載デジコミ、そして各メーカーの協力を得て作られたソフトカタログ等、まさに雑誌感覚の内容で楽しめた。実は、筆者も当時このソフトを作るために微力ながら関わらせてもらったことがある。残念ながら数号出た後に廃刊となってしまうのだが、ソフト開発の大変さを教えてくれた1本だった。もし、見る機会があるなら、試行錯誤しながら作られた初の電子雑誌を見るのも面白いだろう。


その後『ウルトラボックス』は6号まで続く。一つ一つの小ネタを楽しむというよりは、トータル的に楽しむモノである。

89年 読者が選ぶゲームベスト10！

1位・MOTHER
読者の声
音楽サイコー！　マップが広いのも少年の視点で見れば世界が広いのは当たり前／愛しのマイベストゲーム。皆が言うほど難易度は高くない／ナナメ歩き、街とマップの一体化に衝撃／年をとるほど味わいが増してくる

2位・イースⅠ・Ⅱ
読者の声
「わー、ゲームがしゃべってる」と感動／今でも「一番好きなゲームは？」と聞かれれば迷わず『イースⅠ・Ⅱ』と即答。僕の中では現時点でこれを越えるゲームは存在しません／移植モノの見本／イース大陸が現れた時、鳥肌が立った

3位・魔界塔士SA・GA
読者の声
ラスボスとの対決は盛り上がる／予約までして買ったけど、いっぱいあまってた／ベストＲＰＧの一つ。けっこう怖かったけどハマりました／バランスもアイデアも良く考えた良作ソフト／肉を食べることで変身するモンスター。チェーンソー１発で死ぬラスボス

4位・テトリス（GB版）
読者の声
ハマった。レベル16くらいまでいったっけ…／サルのようにプレイした記憶が…／夢にまで出てきました／バイト仲間との旅行中、車の中でやってました／20世紀の大発明。スゴイ！／布団に入りながらゲームができるようになるなんて思わなかった。

5位・ファミコン探偵倶楽部PARTⅡ うしろに立つ少女
読者の声
ストーリーがいいですね、やっぱ。ラストの方の雷シーンで本気でビビった／本当に後ろに誰かいるような気がした／怖かったし悲しかった／あゆみちゃん最高!!

6位・悪魔城伝説
読者の声
ドラキュラ史上最も出来が良い。アクションが気持ち良く音楽が映画やクラシック的で素晴らしい／先がどんなしかけになっているか見たくてクリアした／当時ディスクシステムを持っていなかった自分。ファミコンでこれができるという喜び。内容も最高でした

7位・ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに
読者の声
朝までプレイしました／MD最高のRPGです！　これでメガドライブにのめり込んでしまいました／○○を死なせない手段はないものかと必死に探したものだ／それぞれのキャラクターに「戦う理由」があり、ストーリーも深い

8位・ネクタリス
読者の声
ルールは簡単なのに戦術が奥深い／SLGの王様だ！／胃がいたくなるバランス／ＳＬＧなのにテンポ良く遊べるのが○／ユニットの個性がうまく設定されていたのと、全然知らない人でも５分で分かるとっつき易さ/戦略しだいで弱いユニットでも勝てるゲーム性

9位・ケルナグール
読者の声
アクションRPGぽくって良かった／すごいハマった。HP10で技を覚えさせてた／別名“おつかいゲーム”。ヒントをたよりにアイテムや技をGETした時の感激がいい／RPGと格闘がミックスしているので楽しい／農夫をいたぶるのに命を懸けてました

10位・ふぁみこん昔話 遊遊記
読者の声
任天堂ADV初めてクリアしたソフト／『ファミ探Ⅱ』の陰に隠れていまいちマイナーだけど、これも名作です／生まれて初めてのアドベンチャーゲー体験でした／胸がアツくなるいい話。今やっても多分涙ぐむと思う

（次点）クインティ
読者の声　初の“パッド持ったまま寝た”ゲーム



今号から、ランキングソフトの読者の声をより多く掲載することにした。短いコメントの中に、ソフトに対する思いをひしひしと感じるものが多く、読んでいて思わず頬がゆるむこともあるはず。早速いってみよう！

編集部寸評

トップ３はすべてＲＰＧとなった89年のベスト10。それぞれ、ハードの機能をうまく生かした良作といえるでしょう。万人がハマった『テトリス』が５位というのは、ユーゲーならでは。６位の『悪魔城伝説』は現在発売されているドラキュラシリーズの中でも最高の１本で、ファミコンでもこれだけできる、というのを証明したソフトでしょう。当時、賛否両論だった『ケルナグール』のランクインは個人的にうれしい結果。ファミスタチックなキャラでホンワカムードのゲームですが、格闘技の基本を押さえたハマるとやめられないソフトでした。また、ＳＴＧがないのはさびしい結果です。さて、とうとう90年代に突入です！

お便り大・大・大・大募集!!

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル2F
(株)キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部「ゲーム19××」係　まで
ヤケドしそうになるくらいのアツイお手紙を待ってるぜ！

1990年1月～6月に発売されたゲームソフト

影狼伝説	ピクセル	RPG
キャッスルクエスト	ハドソン	テーブル
熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン	ACT
イースⅡ	ビクター音楽産業	A・RPG
ゲートイン 馬券必勝学	ケイアミューズメントリース	その他
じゃじゃ丸撃魔伝 幻の金魔城	ジャレコ	RPG
チップとデールの大作戦	カプコン	ACT
ファイナルミッション	ナツメ	ACT
ナイトムーブ	任天堂	パズル
ダッシュ野郎	ビスコ	レース
バトルフリート	ナムコ	SLG
水滸伝 天命の誓い	光栄	SLG
迷宮島	アイレム	パズル
燃えろ!! 柔道ウォーリアーズ	ジャレコ	スポーツ

PCエンジン		
アトミックロボキッド	ユーピーエル	ACT
逐電屋藤兵衛	ナグザット	ADV
ガイフレーム	メサイヤ	SLG
タイトーチェイスH.Q.	タイトー	レース
虎への道	ビクター音楽産業	ACT
西村京太郎ミステリー 北斗星の女	ナグザッド	ADV
麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ	ニチブツ	テーブル
スーパーバレーボール	ビデオシステム	スポーツ
飛装騎兵ガイザード	メサイヤ	SLG
ブロディア	ハドソン	パズル
パラノイア	ナグザッド	STG
シティハンター	サン電子	ACT
スペースインベーダーズ復活の日	タイトー	STG
謎のマスカレード	メサイヤ	ADV
サイバーコア	アイ・ジー・エス	STG
ゴールデンアックス	日本テレネット	ACT
源平討魔伝	ナムコ	ACT
スーパーダライアス	NECアベニュー	STG
アームドF	パック・イン・ビデオ	STG
ファイナルゾーンⅡ	日本テレネット	ACT
奇々怪界	タイトー	ACT
カルメン・サンディエゴを追え!世界編	パック・イン・ビデオ	ADV
ドロップロックほらホラ	データイースト	ACT
熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザッド	ACT
ビー ボール	ハドソン	ACT

ファミコン		
わんぱくダック夢冒険	カプコン	ACT
がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル	コナミ	RPG
アドベンチャーズ オブ ロロ	HAL研究所	パズル
囲碁名人	ヘクト	テーブル
スーパー魂斗羅	コナミ	ACT
もっともあぶない刑事	東映動画	ACT
キテレツ大百科	エポック社	ACT
デッドフォックス	カプコン	ACT
ドラゴンユニット	アテナ	ACT
キャデラック	ヘクト	パズル
信長の野望 戦国群雄伝	光栄	SLG
ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち	エニックス	RPG
アークティック	ポニーキャニオン	パズル
悪魔くん 魔界の罠	バンダイ	RPG
西村京太郎ミステリー スーパーエクスプレス殺人事件	アイレム	ADV
ヘビーバレル	データイースト	ACT
ドントコドン	タイトー	ACT
怒Ⅲ	ケイアミューズメントリース	ACT
イメージファイト	アイレム	STG
仮面の忍者花丸	カプコン	ACT
バルダーダッシュ	データイースト	ACT
プレジデントの選択	ホット・ビィ	SLG
モアイくん	コナミ	パズル
サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	RPG
魔人英雄伝ワタル・外伝	ハドソン	RPG
井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	スポーツ
パワーサッカー	徳間書店	スポーツ
ベストプレープロ野球Ⅱ	アスキー	SLG
マダラ　魍魎戦記	コナミ	RPG
忍者龍拳伝Ⅱ 暗黒の邪神剣	テクモ	ACT
クォース	コナミ	パズル
パワーブレイザー	タイトー	ACT
ディープダンジョンⅣ 黒の妖術士	アスミック	RPG
デジタルデビル物語 女神転生Ⅱ	ナムコ	RPG
ウルトラマン倶楽部2 帰ってきたウルトラマン倶楽部	ユタカ	RPG
ガンヘッド 新たなる闘い	バリエ	SLG
SDバトル大相撲 平成ヒーロー場所	バンプレスト	スポーツ
勝馬伝説 黒鉄ヒロシの予想大好き!	ニチブツ	スポーツ
ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣	任天堂	S・RPG
ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	RPG

ゲーム19XX

サンダーフォースⅢ	テクノソフト	STG
大旋風	セガ	STG
ゴーストバスターズ	セガ	ACT
テルテル まあじゃん	サン電子	テーブル
コラムス	セガ	パズル

ゲームボーイ		
平安京エイリアン	メルダック	ACT
ソーラーストライカー	任天堂	STG
ヒーロー集合!! ピンボールパーティ	ジャレコ	テーブル
ワールドボウリング	アテナ	スポーツ
ネメシス	コナミ	STG
オセロ	河田	テーブル
対局連珠	トーワチキ	テーブル
クォース	コナミ	パズル
ペンギンランド	ポニーキャニオン	ACT
スペースインベーダーズ	タイトー	STG
ぺんぎんくんウォーズVS	アスキー	ACT
ベースボールキッズ	ジャレコ	スポーツ
フリップル	タイトー	パズル
フラッピースペシャル	ビクター音楽産業	パズル
SDガンダム戦国伝 国盗り物語	バンダイ	SLG
トランプボーイ	パック・イン・ビデオ	テーブル
かこむん蛇	ナグザット	ACT
SDルパン三世 金庫破り大作戦	バンプレスト	ACT
クイックス	任天堂	ACT
爆裂戦士ウォーリア	エポック社	ACT
バットマン	サン電子	ACT
スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	ACT
ポパイ	シグマ商事	ACT
スヌーピー マジックショー	ケムコ	ACT
デッドヒートスクランブル	コピアシステム	スポーツ
冒険! パズルロード	ビック東海	パズル
ブロディア	トンキンハウス	パズル
サッカーボーイ	EPIC・ソニー	スポーツ
魔界村外伝 レッドアリーマー	カプコン	ACT
ロックンチェイス	データイースト	ACT
ボクシング	トンキンハウス	スポーツ
あやかしの城	セタ	RPG
ウルトラマン倶楽部 敵怪獣ヲ発見セヨ	バンダイ	SLG
ピットマン	アスク講談社	ACT
コスモタンク	アトラス	STG
ゾイド伝説	トミー	STG
ブライファイター デラックス	タイトー	STG
バリーファイアー	東映動画	STG
カード・ゲーム	ココナッツジャパン	テーブル
倉庫番Ⅱ	ポニーキャニオン	パズル
倉庫番ワールド	メディアリング	パズル
キング・オブ・カジノ	ビクター音楽産業	テーブル
ロムロムカラオケVol.1 すてきにスタンダード	ビクター音楽産業	その他
ロムロムカラオケVol.2 なっとくアイドル	ビクター音楽産業	その他
スプラッターハウス	ナムコ	ACT
サイコチェイサー	ナグザッド	ACT
魔動王グランゾード	ハドソン	ACT
青いブリンク	ハドソン	ACT
バルンバ	ナムコ	STG
ロムロムカラオケVol.3 やっぱしバンド	ビクター音楽産業	その他
ロムロムカラオケVol.4 ちょいとおとな	ビクター音楽産業	その他
ロムロムカラオケVol.5 カラオケ幕の内	ビクター音楽産業	その他
上海Ⅱ	ハドソン	パズル
パワードリフト	アスミック	レース
ネクロスの要塞	アスク講談社	RPG
ロムロムカラオケ 冗談音楽	NECアベニュー	その他
スーパー大戦略	マイクロキャビン	SLG
デスブリンガー	日本テレネット	RPG
フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90	ヒューマン	スポーツ
ドンドコドン	タイトー	ACT
マニアックプロレス 明日への闘い	ハドソン	スポーツ
ヴェイグス	ビクター音楽産業	ACT
ダウンロード	NECアベニュー	STG
うる星やつら STAY WITH YOU	ハドソン	ADV
ゼビウス ファードラウト伝説	ナムコ	STG
シンドバット 地底の大魔宮	アイ・ジー・エス	RPG
ウルトラボックス創刊号	ビクター音楽産業	その他
これがプロ野球'90	インテック	スポーツ
ソル・ビアンカ	メサイア	RPG
パズニック	タイトー	パズル
麻雀学園マイルド	フェイス	テーブル

メガドライブ		
ズーム	セガ	パズル
史上最大の倉庫番	メサイヤ	パズル
ソーサリアン	セガ	RPG
ニュージーランドストーリー	タイトー	ACT
エアダイバー	アスミック	STG
重装機兵レイノス	メサイヤ	ACT
アフターバーナーⅡ	電波新聞社	STG
スーパーリアルバスケットボール	セガ	スポーツ
ファイナルブロー	タイトー	スポーツ
ダーウィン4081	セガ	STG
サイオブレード	シグマ商事	ADV
ファンタシースターⅢ 時の継承者	セガ	RPG
DJボーイ	セガ	ACT
ウイップラッシュ 惑星ボルテガスの謎	セガ	STG

ゲームセンターの「あの頃」を振り返る

USED GAMES

アーケードトラックス

ゲームメーカーバンド編

今回は、ゲームから視点を変えて、ゲームミュージックから生まれた、サウンド開発者たちのバンドを扱ってみたいと思う。80年代、大手メーカーが競った生バンドたちの盛り上がりを振り返ってみよう。

サウンド開発者の1アーティスト化

80年以前、ゲームサウンドはまだ、単なる〝バックグラウンドミュージック〟だった。

しかし、そんなゲームサウンドは、ゲームの進化とともに〝ゲームミュージック〟という1カテゴリを築き上げるに至る。

そして、ゲームジャンルが多分化するに伴い、それぞれテーマに沿った〝ゲームミュージック〟が作られていき、次第にその音楽はゲームから離れても、一つの作品として認知されていくようになる。

こうして、ゲームサウンドがやや一人歩きを始めると、注目されてくるのは、各社ごとの持ち味である。アルバムにはボーナストラックとしてアレンジはもちろん、中には歌詞を付けての〝歌〟を入れてくるメーカーなども現れた。

そして、そのゲームミュージックの人気が一番頂点に達した時代に誕生したのが、それぞれのメーカーのサウンド開発者たちによる〝ゲームメーカーバンド〟。それまでは単なるゲームメーカーのサウンド開発者、影の存在だった彼らが表舞台へと姿を現したのだ。

最初に出てきたのは、セガの〝S.S.T.〟。そして次にタイトー〝ZUNTATA〟、コナミ〝矩形波倶楽部〟が姿を現す。彼らの作品はゲームの枠を越え、各社のバンド間の戦いは、独自のサウンド節を作り出すに至る。俗にいう〝ZUNTATA節〟などがそれだ。

当時のゲーマーはそのサウンド節にしびれ、ゲームバンドという、1つのカリスマを作り出していったのだった…。

とまあ、少し大げさにいい過ぎたかもしれないが、この当時のメーカーバンドの人気は凄まじかった。ライブはやるわ、オリジナルアルバムは出すわで、ほんとに、ゲームから離れすぎ。しまいには個人で音楽家としてデビューしちゃったりとか…、はっきりいって、ここまで盛り上がる必要なかったと思います（笑）。

この頃はバブル全盛、これも時代の産物でしょう。といったワケで、各バンド紹介、いってみよ。

ゲームメーカーバンド列伝　上記以外にも存在したメーカーバンドをいくつか紹介しよう。

セガ

S.S.T.BAND

ゲームバンドの先駆者となったS.S.T.アフターバーナーから始まる体感ゲームのノリの良いライブが特徴だ。

やはりメインはアウトラン

S.S.T.は、それまでなかった〝サウンド開発バンド〟の流れを作り上げた立て役者。それまでゲームのサウンド開発など、まったく日の当たらない職業だったのだから、それをバンドとして世に浸透させた功績は大きい。さすがセガ、思い切ったことをしてくれる。

活動は主にライブで、ゲームの曲を生演奏する形。S.S.T.単体でのライブアルバムも発売されている。ちょうどこの頃は、セガの体感ゲームが立て続けにヒットした時期で、アウトランやアフターバーナーなどのヒットとともに、S.S.T.バンドの名前も知られていく形となった。メンバー一人一人が〝Mickey〟〝HIRO〟などの芸名（?）を付けているのが特徴だ。また、S.S.T.は、途中でメンバーがころころ入れ替わっているのも特徴。メンバーは皆、本業（ゲームサウンド開発）も手がけていたため、このあたりにはきっと、ゲーム会社なりの事情があったのだろう（苦笑）。

セガのサウンドはこのS.S.T.の影響によるものが大きいが、セガサウンドと聞いて、まず思い浮かぶのが、軽快なノリを特徴とした体感ゲームの曲。

S.S.T.のライブも、やはりその体感ゲームの曲を中心としたライブとなっている。構成としてはポピュラーな感じだろうか。

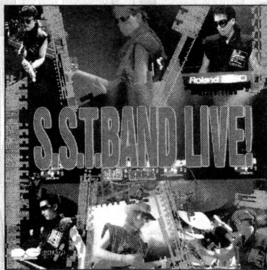
1曲めはいきなりアフターバーナーのボーナス面、ノリの良い曲から始まる。イントロが〝チャ～ラララララッチャッチャ～♪〟と聞こえてきたあたりで歓声があがり、曲が終わればまた歓声、といった雰囲気で、終始盛り上がりを見せている。曲はそのままアフターバーナーメドレーへと続き、その後G-LOC、ギャラクシーフォースメドレーへと続く。

しかし、なんといっても一番の盛り上がりどころは、S.S.T.名曲中の名曲、アウトランの「マジカルサウンドシャワー」だろう。この曲をメインに、スーパーハングオン～再びアフターバーナーへと戻り、曲目が終わる。

またその後、観客席からのアンコールには、パワードリフト（渋！）で答えるという心憎さも。マニアもこれで納得というものだ。

今また冷静になって見てみると、メンバー全員がミュージシャンっぽくカッコつけているのがちょっと笑えてしまうが、曲のほうは今聞いても名曲ばかりで、当時の異様な盛り上がりもうなずける。

ちなみにS.S.T.のバンド名の由来とは、セガサウンドチーム…？　そのままじゃん（笑）。



『S.S.T.BAND LIVE』1990 PONY CANYON／SCITRON

ゲームメーカーバンド列伝

カプコン：アルフ=ライラ／カプコンサウンドチームによるバンドで、初期は女性4人という異色のバンドだった。メンバーの入れ替わりがあり、その際に名前が“アルフ=ライラ=ワ=ライラ”から“アルフ=ライラ”へと変わった。

タイトー
ZUNTATA

ダライアス以来、“ズンタタ節”を打ち出し、現在も活発な活動を見せているZUNTATA。独特のアレンジが特徴。

ダライアスから電車まで

大手のセガがＳ．Ｓ．Ｔ．を結成し、その盛り上がりの波に乗るようにして結成されたのがこのＺＵＮＴＡＴＡである。やや後発となったが、こちらはニューミュージック系といった感じで、Ｓ．Ｓ．Ｔ．とはまたひと味違ったゲームミュージックを作り出してきた。

その傾向が最も良く見られるのが、最初のダライアスのアルバムに収録されたアレンジバージョンの曲。原曲からかけ離れたアレンジの数々は、ファンの間では賛否両論分かれに分かれたという話。今でもＺＵＮＴＡＴＡといえば、あらゆる系統の音楽を取り入れた奇抜なアレンジが特徴だが、すでにその頃からこの傾向は顕著に現れていたといえるだろう。

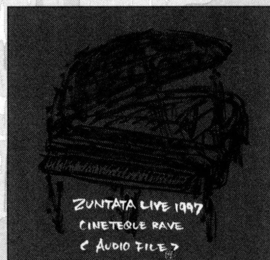
バンド活動としてのＺＵＮＴＡＴＡは、毎年1回行われているライブが主。このライブは毎年かかさず行われており、毎年ダライアス、ナイトストライカーといった曲目が演奏される。マンネリという話もあるが、その年に発売されたゲームの新曲も披露されるので、固定ファンを持ったバンドとして、かなり活発に活動を続けている。

またＺＵＮＴＡＴＡは、毎月1枚づつアルバムを出す、といった活動も続けており、現在でも毎月新しいアルバムを出し続けている。もっとも、それだけ毎月新作ゲームが発売されているわけもないので、今までの代表的なゲームのアレンジ違いが多いのだが…。それでもちゃんと続いているのは、さすがとしかいいようがない。

そんな固定ファンをガッチリつかんだＺＵＮＴＡＴＡのライブ。これがまた普通じゃないライブとなっている。演奏される曲目はゲームのものだが、雰囲気をガラリと変えたり、歌入り、声入りでアレンジされたものが多く、まるで〝喜多郎〟あたりのライブを聞いているようだ（笑）。またときには曲の間に寸劇が入る、ミュージカル仕立てのライブがあったりと、あの手この手の奇抜な演出がＺＵＮＴＡＴＡライブの特徴だ。

曲目については多くを語る必要はないかと思うが、やはり人気のあるのはダライアスシリーズ。続いてレイフォースシリーズ、ナイトストライカー、（「ＵＲＢＡＮ　ＴＲＡＩＬ」超カッコイイ！　個人的にイチオシナンバー）メタルブラックなど硬派なシューティングの曲目が人気である。それでいて、ライブの締めくくりには必ず、ニンジャウォリアーズ1面「ＤＡＤＤＹ　ＭＵＬＫ」を持ってきているのもまた面白い。

最近は『電車でＧＯ！』の歌が印象深いＺＵＮＴＡＴＡ。以前のＺＵＮＴＡＴＡを知らないなら、ライブを聞いてルーツを探ろう。



『ZUNTATA LIVE 1997 CINETEQUE RAVE』
1997 PONY CANYON ／ SCITRON

データイースト：ゲーマデリック／個性的なDECOのバンド。活動はアルバムでのボーカルアレンジや、ライブなども行われた。主な楽曲は空牙やウルフファング等。メーカーバンドとしてはやや後発組。

コナミ
矩形波倶楽部
古川もとあき氏の音楽活動が特色

各種アレンジBGMからオリジナルアルバムまで

矩形波倶楽部は、ほかのS.S.T.やZUNTATAのようなバンドではなく、コナミのサウンド開発スタッフの総称としての名前だ。そのため、活動は主に各種ゲームサントラ、アレンジなどの作曲。〝ゲームサウンドフェスティバル〟のようなイベント上では演奏を披露することもあるが、基本的にはアルバム上での活動が主体である。メインはもちろんグラディウス、ツインビーなどのシューティングもの。また、悪魔城ドラキュラシリーズも人気が高い。

矩形波倶楽部の特徴は、その音楽をゲームミュージックから脱してしまったところにある。ゲームタイトルではなく、〝矩形波〟の名称でオリジナル曲を発表し、ゲームではない、オリジナルのアルバムなども作っているのだ。

さらに中心メンバーの古川もとあき氏が、1ミュージシャンとしてのデビューを飾っていることにも注目したい。古川氏はオリジナル曲の製作はもちろんのこと、単独でライブ活動をしたり、ラジオ番組の司会をしたりと、なんかマルチタレントといった感じ（笑）。どこまでを〝矩形波〟としてよいのか判断に困るところだが、少なくとも古川氏は、このゲームバンドブームから生まれたミュージシャン、といえるだろう。



『矩形波倶楽部 pro-fusion ～ツインビーヤッホー～』1995 キングレコード／コナミ

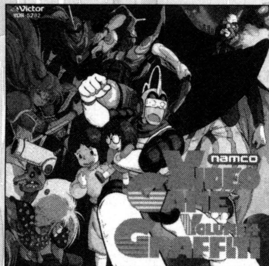
ナムコ
ビデオゲームグラフィティ
奇抜なアレンジが秀逸

ボーカルアレンジの元祖

ナムコの場合、サウンド開発バンド、というものは存在しない。だがサントラ盤には、毎回趣向を凝らしたアレンジバージョンが収録されており、アレンジレベルの高さは、ナムコファンには定評のあるところ。なかでも『ビデオゲームグラフィティ』は毎回何かしらの企画があり、楽しめた。

最初のアルバム『ビデオゲームグラフィティ』は、〝リブルラブルのお話〟と題されたCDドラマが収録され、話の進行に合わせて、マッピー、ディグダグ、ラリーXなどのボーカル曲が流れる、といった構成。ゲームBGMに歌詞を付けた、いわゆる〝ボーカルアレンジ曲〟はおそらくこのアルバムが業界初である。

また、これらのボーカルアレンジには、有名どころの声優が起用されており、面白いところでは『ピストル大名』の歌を、あの「タイムボカン」の山本正之が歌っていたり、『ワールドコート』の歌を、「サザエさん」のタラちゃんの声、貴家堂子が歌っていたりする。さらに、『マッピー』の曲アレンジは、某「お○ャン子クラブ」風だったりとか…数えあげればキリがないが、とにかくこのアレンジは、一聴の価値ありだ。



VIDEO GAME GRAFFITI Volume 4
1987,1988 ビクター音楽産業／NAMCO

ゲームメーカーバンド列伝
SNK：新世界楽曲雑技団／SNKのサウンドチームの名称。活動はほぼアルバム主体。楽曲はネオジオ格闘ゲーム各種。この名前が出てきたのがちょうど餓狼伝説シリーズと同時期のため、餓狼シリーズのアレンジ曲が特に印象深い。

USED GAMES Pick Up!

どうせ買うならこれを買え! 今月の一本

2000 SPRING Lineup

SUPER FAMICOM●ナグザットスーパーピンボール邪鬼破壊　FAMICOM●ラグランジュポイント
GAME BOY●クォース　MEGA DRIVE●夢見館の物語　PC ENGINE●ドラゴンセイバー

SUPER FAMICOM

ナグザットスーパーピンボール邪鬼破壊

メーカー:ナグザット/価格:8500円/ジャンル:テーブル/発売日:92・12・18/2人交互プレイ可能

インパクト充分! 怪しくも楽しい名作ピンボールゲーム

ナグザット得意の怪奇テイストを持った、SFC初のピンボールゲーム。しっかりしたシステムと美しいグラフィックが光る!

奈落に落ちたフリッパー!?「邪鬼の世界」にようこそ

主人公が迷い込んでしまったのは、一度入ったら二度と出られないという「邪鬼の世界」だった。もとの世界へと戻るには、「インドラの宝玉」を使って、世界そのものを破壊するしかない…。ストーリーだけを聞くと、RPGかなにかだと思う人もいるだろう。ところが『邪鬼破壊(JAKI CRUSH)』は、れっきとしたピンボールゲームなのだ。

つまり、「邪鬼の世界」というのがピンボールのフィールドで、「インドラの宝玉」というのがボールのことなのである。「邪鬼の世界」は、美しくも不気味なグラフィックで構成されており、和風ホラーな独特の雰囲気が、徹底的なこだわりで演出されている。

PCエンジン版『エイリアンクラッシュ』『デビルクラッシュ』そして本作と、常に独創的な作品群だった。

ここは地獄の一丁目!?『邪鬼破壊』の妖しい魅力

『邪鬼破壊』は、決して怪しいインパクトだけのゲームではない。ボールのスピードや動き、各種ボーナスギミックの配置など、細かなところでしっかりとバランスがとられていて、イロモノ的な見た目とは裏腹に、安心して遊べるゲームになっているのだ。

さらに、その一方で、『邪鬼破壊』独特の持ち味というのも、きちんと備えている。一つは、3画面分スクロールする、縦に長いフ

ィールドだ。

このゲームでは、主に一段目と三段目で得点が稼げるようになっているのだが、できることなら、ボールが落ちてもすぐにプレイアウトしない、一番上の三段目に、常にボールを置いておきたい。

ところが、二段目のフリッパー（落ちてきたボールを弾くためにプレイヤーが操作するパーツ）は左右の間隔が広い上、上下にも位置がズレているため、ボールを拾ったり、上にボールを送ったりするのがなかなか難しい。つまり、この、得点を稼ぐための一、三段目と、それをつなぐ二段目という構成が、このゲームを一層スリリングにしているのだ。

そして、もう一つの魅力が、前にも書いた、奇怪な舞台設定だ。フィールド上には、様々な形をした邪鬼やら龍やら、なんだかよく分からない物体やらが所狭しと配置されているのだが、それらが、「あそこでなんか動いてるヤツにボールを当てたらどうなるのか？」「そこの怪しげな場所にボールが入ると何が起きるのか？」と、プレイヤーの好奇心を激しく刺激するのである。

スタンダードな面白さと、独特の魅力とを備えたこのゲーム。テンポがよく、難度も手頃なので、一度打ち込み始めると、なかなかやめられない。まさに、一度入ったら抜け出せない「邪鬼の世界」のようなゲームなのである。

ためになる!? ピンボールあれこれ

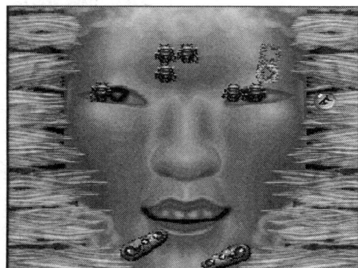
ピンボールは、1930年代にアメリカのシカゴを中心として、いくつかのメーカーによって世に広められた。当初のものはフリッパー（落ちてきたボールを弾くためにプレイヤーが操作するパーツ）がなく、今の日本でいうパチンコと変わらないゲームだった。

この初期タイプのピンボールは、すぐにギャンブルとして扱われるようになり、世間からは不健全なゲームとして見られるようになる。1940年代初頭には、アメリカの大都市で次々に禁止条例が作られていき、その後30年以上に渡って施行され続けた。

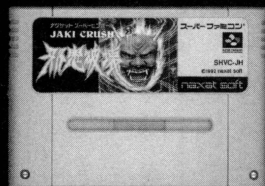
フリッパーを備えたピンボールが現れたのは、1940年代後半になってからのこと。これによって、純粋なゲームとしてのピンボールが生まれたわけだが、どちらかというと、不良のやるゲームといったイメージが強かった（ピンボールを好んでプレイしていた若者たちは、そのものズバリ「フリッパー」と呼ばれていた）。なお、当時のピンボール場は、のちにゲームセンターへと変化していくことが多かったようだ。

日本では、現在ゲームメーカーとして有名なセガが、代表的なピンボール機の輸入会社だった。セガ本社屋を羽田に建てたのも、ピンボール機を輸入するのに便がよかったためだといわれている。

また、1987年には、データ・イーストが、アメリカに「データ・イースト・ピンボール」を設立。その後、業界2位のシェアを誇るまでになったこの会社は、1994年にセガ系列のアメリカ企業が買収して「セガ・ピンボール」となる。しかし、それから五年後の1999年には、別のアメリカ人の手に会社が渡ってしまったため、ピンボール業界から日系メーカーは姿を消してしまった。



結界（ボーナスステージ）は全部で六つ。にしても、本当にオドロオドロしい世界をうまく表現している。



購入難易度　　普通

●おすすめポイント

PCエンジンから実績のあるコンパイル製ピンボールの集大成といったところか。一度ハマったらヤメられなくなる爽快感と遊びやすさは流石の出来。

●発売時の評価

作品のクオリティは約束されていたが、いかんせんピンボールという地味ぃ～な題材のため、大ヒットには至ってない（あたりまえか）。評価はスゴク高かったけどネ。

FAMICOM

ラグランジュポイント

メーカー：コナミ／価格：8500円／ジャンル：RPG／発売日：91・4・26／1人プレイ専用

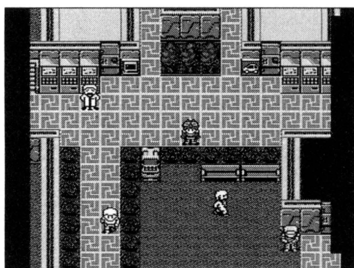
強力な武器を作りだし、バイオ軍を倒せ！

日本では珍しいSFを題材にしたRPG。そのシステムから生まれる面白さは、今も色褪せていない。

読者によって考えられた名作SF・RPG

ファミコン全盛期、ソフト数が増加すると共に、コンシューマゲームに関する情報を載せた雑誌も、数多く発売された。中でも、ファミリーコンピュータマガジン（通称ファミマガ）は、かなり人気が高く、発売部数も多かった。そのファミマガ誌上で、読者よりアイディアを集め91年にコナミが販売したのが本作『ラグランジュポイント』である。

22世紀、地球を遠く離れた宇宙地域「ラグランジュポイント」に建造されたコロニー群が物語の舞台。そのコロニーは、以前「バイオ研究所」という施設の、原因不明の事故によって発生したミュータント部隊「バイオ軍」に制圧されていた。そんなおり、地球から研究所の事故原因を調べるため派遣された主人公ジンは、事件に巻き込まれ、レジスタンス組織の仲間とともにバイオ軍と戦うこととになる。


主にスペースコロニーを舞台に物語は繰り広げられる。専用チップ「VRC7」が美しい音色を奏でてくれるぞ。



というのが、おおまかなストーリーだ。基本システムは、実にオーソドックス。フィールド見下ろし型で、戦闘も「戦う」「逃げる」などのコマンドを、各キャラごとに入力していく、いわゆるドラクエタイプである。だが、このシステムは分かりやすく、親しみやすい反面、ありきたりに思える。本作では、その「ありきたり」さをSFという設定をうまく利用しカバーしているのである。

まず、移動には、舗装路しか走れない「ソーラーカー」、平地ならどこでも走れる「モービル」、平地と湖を走れる「ホバープレーン」、水路を走れる「クルーザー」の4種類から選んで行わなければならない。しかも、運転には、その乗り物専用の「パイロボット」と呼ばれるロボットが必要なのだ。したがって、フィールド上でも行動が制限され、それほど大きくないマップも広く感じるのである。また戦闘では、BP（バッテリーポイント）というパラメータが設定してあり、攻撃するたびに減少していく。そのため、戦闘はたとえザコ戦といえども気を緩めることができない。ダンジョンに挑む時などは、へたなボスより、BPを盗む敵や大量のザコが出現するほうが遥かに怖いのだ。今ではただの経験値稼ぎでしかないザコ戦が、このゲームでは、緊張感

ある戦いになっているのである。BPとHPが底をつきかけた時に、敵から逃げ損ねた時などは、一気に心拍数が跳ね上がるぞ。

武器合体に熱くなれ

本作で最も熱いシステムである『武器合体システム』。最後に、その基本法則を紹介していこう。

・レベル

レベルは、1~6まであり、上の方が強力。5と6は合体でしか手に入れることができない。同レベル合体は一つ上のレベルになる(6は除く)。レベル差が、1か2の時は高い方のレベル。3か4の時は高いほうのレベル-1。5の時は高いほうのレベル-2。

・武器攻撃対象

単体攻撃と複数攻撃の2種類。単体同士、複数同士は、常に複数攻撃武器になる。異なる場合は、単体攻撃になる。

・属性

属性は「でんき」「ねつ」「はどう」「れいとう」「ふしょく」「とくしゅ」の六つ。合体に関する情報は、左上コラム参照。

このように、システムはかなり細かく作り込まれ、バランスも非常によく考えてある。発売から9年たった今でも、ネット上で情報が流れているくらいなのだから、その出来は推して知るべしだ。ぜひプレイして、その面白さを体験してほしい。

最強の武器をつくりだせ!!

ここでは、合体後の属性を表わす属性表と、最強の武器を作り出すための合体表を掲載していこう。この表を参考に、最強のレベル6武器を作りだせ。「属性表」は、合体後の属性を表わしたものだ。「レベル6合体表」内の記号は、以下に表記。また、レベル6を作り出すためには、レベル5の武器が必要になり、完成する武器は全て複数攻撃になるぞ。

か…かでんしほう
コ…コロナほう
じ…じゅうりょくほう
零…ぜったい0どほう

属性表

武1＼武2	でんき	ねつ	はどう	れいとう	ふしょく	とくしゅ
でんき	ねつ	はどう	れいとう	ふしょく	とくしゅ	でんき
ねつ	はどう	はどう	ふしょく	でんき	とくしゅ	ねつ
はどう	れいとう	ふしょく	れいとう	とくしゅ	でんき	はどう
れいとう	ふしょく	でんき	とくしゅ	ふしょく	ねつ	れいとう
ふしょく	とくしゅ	とくしゅ	でんき	ねつ	とくしゅ	ねつ
とくしゅ	でんき	ねつ	はどう	れいとう	ねつ	でんき

レベル6合体表

L5武1＼L5武2		でんき		ねつ		はどう		れいとう		ふしょく		とくしゅ	
		対1	対複	対1	対複	対1	対複	対1	対複	対1	対複	対1	対複
でんき	対1	零	コ	か	じ	コ	零	じ	か	零	コ	じ	か
	対複	コ	零	じ	か	零	コ	か	じ	コ	零	か	じ
ねつ	対1	か	じ	か	じ	じ	か	じ	か	零	コ	零	コ
	対複	じ	か	じ	か	か	じ	か	じ	コ	零	コ	零
はどう	対1	コ	零	じ	か	コ	零	零	コ	じ	か	か	じ
	対複	零	コ	か	じ	零	コ	コ	零	か	じ	じ	か
れいとう	対1	じ	か	じ	か	零	コ	じ	か	零	コ	コ	零
	対複	か	じ	か	じ	コ	零	か	じ	コ	零	零	コ
ふしょく	対1	零	コ	零	コ	じ	か	零	コ	零	コ	零	コ
	対複	じ	か	零	コ	か	じ	コ	零	零	コ	じ	か
とくしゅ	対1	か	じ	コ	零	じ	か	零	コ	コ	零	か	じ



いかにも細野不二彦氏っぽい個性豊かなキャラクターたちがとても良いカンジ。グラフィックも綺麗だ。

●おすすめポイント

キャラデザに細野不二彦氏、音楽には元レベッカの土橋安騎夫氏が参加するなど、外部からも豪華なアーチストを迎えているのも魅力の一つ。

●発売時の評価

読者参加型の、ユーザーとの一体感を感じとれるゲーム制作は功を奏したのだが…。やっぱり"SF"というのが大ヒットに至らなかった要因か。

購入難易度　普通

GAME BOY

クォース

メーカー：コナミ／価格：3300円／ジャンル：パズル／発売日：90・3・16／2人通信対戦可能

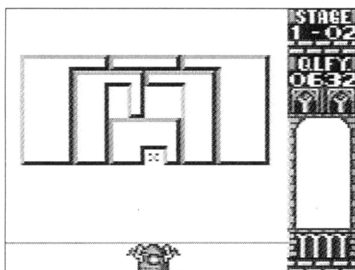
一度始めたら止められない?! ユーザーを虜(=サル)にするパズル

2秒で理解できるシンプルなルールと、ハマリ度の高い単純にしてアツいシステム。終わりなき戦いが君を待っている!



パズルゲームブーム直前に出たソフトの悲劇

今を去ること十年前。一九九〇年代初期のゲームセンターには、二つの大きな潮流があった。その一つは、『ストリートファイターII』に始まる格闘ACTであり、もう一方は『テトリス』が火を点けた落ち物パズルゲームである。とくに後者は女性層を始めとして新規の客層をゲームセンターに引き寄せた点で、大きな意味を持っていたといえよう。『クォース』は、まだブームが本格化する前の一九九〇年、コナミから発売された。上方から降ってくる不規則な形のブロックに対して、自機を操作してブロックのピースを撃ち込み、きれいな四角形へと変えればOK。まとめて多くのブロックを消すほど高得点になり、また一定個数以上を一度に消せば、ランダムでアイテムが入手できるようになっていた。



落下してくるブロックにピースを撃ち込んで四角形を作れば消去できる。非常にシンプルなルールだ。

このゲーム、今見れば誰もがパズルゲームと思うだろうし、実際『テトリス』との共通性も感じられる。だが、当時は今でいうところのパズルゲームの概念がなく、このソフトもジャンル的には「シューティング」となっている。このあたり、ちょっと時代性を感じさせてくれる話だ。内容的にも決して悪くない出来なのだが、その後のブームの中でいつの間にか忘れ去られてしまい、コナミ自身のバックアップもないまま消えていってしまったという印象が強い。ある意味、悲劇のソフトといえるかもしれない。

落ちてくるブロックをひたすら消しまくれ!

内容面での特徴はといえば、本当に誰でも楽しめることだ。ルールを理解するのは一瞬で事足りるし、とくにスタートからしばらくの間はブロックが落下してくるスピードも遅いので、あまりミスすることもない。あまりにも多くのブロックを一気に消そうとして、プレイヤーみずからが無茶をしないかぎり、まずゲームオーバーにはならないのだ。従って、パズルゲーム特有のテクニックがないとゲームが行き詰まるということがない。純粋に、そしてかつ単純にプレイしていけるのだ。

実際、このゲームを進めていくのに特殊な技術や高度の反射神経

などはまったくいらない。ブロックピースを撃つときには照準を示すマーカーが出るので、撃ち込む位置を間違える危険も起こりにくく、手軽に進めて行けるだろう。その分かりやすさは、コンピューターゲームを初めてやる人が触れても何の問題もないほど。レベルが上昇していくと、ブロックの落下スピードが早まってくるため、さすがにある程度の反射神経と即座の判断力が必要になってくる。とはいえ、それまでには各種アイテムの使用方法を始め、ルールは完全に覚えられるだろうから、それほど困ることもないだろう。

だが、ゲームが進んでしばらく経つと、『クォース』の持っている底知れぬ恐ろしさが除々に見えてくる。何しろ、このゲーム、短時間のポーズを除けば、ゲームオーバーにならないかぎりゲームが中断できないのだ。そのため、プレイは延々と続いていく。やがて飽きるを通り越し、脳の感覚さえもが麻痺状態になって指先だけがひたすらに動いていくようになる(本当に)。しかし、ミスをしなければ、ゲームは終わらない。まさに死ぬまで止められない過酷な戦いなのだ。しかも、尋常ならざるハイスコアを叩き出しても、電源を落とせばあっさりと消えてしまう無常観。今時、こんなストイックで侘寂の境地を目指したゲームはあり得ないから、その意味でも時代性を感じてしまう一本である。必要なのは根気と粘り。根性がものをいうソフトだ。

勝敗を左右する7種類のアイテム

アイテムの効果はかなり大きく、とくにゲームのレベルが上がってくると、必須の存在となってくる。ここでは、その使い方を解説しよう。

※名称の後ろは、当該アイテムのグラフィックの説明

連射 黒の四角と三本の線
シングルプレイでは、連射できるブロックピースの数を増やす。マッチプレイの場合、それに加えて目隠し状態が半透明になる。最初に連射できるピースは2個なので、入手したらすぐに使っていくといい。

停止 上下からぶつかる矢印
シングル、マッチプレイ共通。落下してくるブロックを数秒間停止させる。大量のブロックを消すときやゲームオーバー直前に役に立つ。

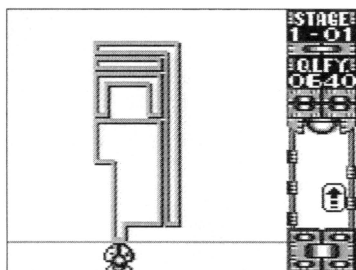
消去 稲妻
シングルプレイでは、画面上のブロックをすべて消すことができる。マッチプレイの場合、それに加えて目隠し状態でも数ライン分のブロックを消去できる。いわずとしれた最後の切り札なので、使用は慎重に。できれば致命的なミスを消すために温存しておこう。

スロー 上向きの矢印
シングルプレー専用。ブロックの落下を一定時間遅くする。ピンチになったときに使ってもいいが、それよりもブロックをまとめて消すときに使うほうが、より効果的だ。

加速 下向きの矢印
マッチプレイ専用。一定時間、相手側のブロックの落下速度を早めることができる。

落下 ▼が三段重ね
マッチプレイ専用。相手側のブロックをまとめて3段分落下させせる。相手がピンチに陥っているときに追い打ちをかけるのに有効。また、自分が危ないときに相手の動きを牽制するのにも役立つ。マッチプレイでは、重要なアイテムなので、タイミングをよく見て使っていこう。

? 中央に「?」
シングルプレイ専用。使用後の効果が不明なので、趣味以外では使わないほうが無難だろう。



あまり大きく囲もうとすると、ちょっとしたミスからアッという間にゲームオーバーになるので気をつけよう。



購入難易度　普通

●おすすめポイント
なんといっても、シンプルでお気軽にプレイできるのが魅力。ヤメ時が見つからなくなるぞ。さらに2人通信対戦もアツすぎる！　の一言なのだ。

●発売時の評価
地味な画面と、『テトリス』の陰に隠れていたのがあったのか、大ヒットにはいたらなかったようだ。しかし、プレイするとハマるという魅力は当時からあった。

MEGA DRIVE

夢見館の物語

メーカー：セガ／価格：7800円／ジャンル：ADV／発売日：93・12・10／1人プレイ専用

幻想的な館にたゆたう哀しき蝶の舞

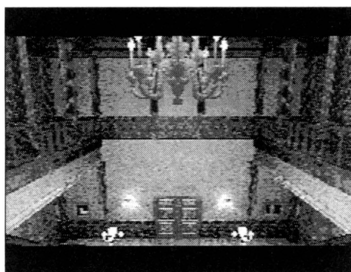
四年に一度、満月の夜にだけ姿を現す「夢見館」。その中で主人公は何を見るのか…。緻密なCGで描かれたバーチャルシネマ

ムービーゲームのパイオニア

一昔前、リアルな3DCGで構築された世界をムービーとして取り込み展開されるADVが一時期持てはやされたことが、読者の記憶にも強く残っていることだろう。

コンシューマーでは『Dの食卓』が話題になったのを契機に、この手のタイプのゲームが続々と登場したが、実は本作『夢見館の物語』(以下：夢見館)はさらに、『Dの食卓』が3DOで出た一年以上前にメガCDで発売されていたのだ。家庭用ゲーム機では先駆だっただけに、当時ユーザーに強烈なインパクトを与えた。

まだまだ当時は3D技術が未熟だったので、現在のCGと比較すると見劣りするのは否めないが、それでも発売された時は多くのユーザーがそれまでになかったリアリティ溢れるこのゲームのグラフィックに驚愕したのだ。


視点はもちろん主観。今となっては慣れてしまったが、当時はあたかも館の中を動き回っている気にさせてくれた。



シンプルなシステムと味わい深いストーリー

本作は、主人公の少年が呼び寄せられるように洋館に消えていった妹を探し出すのが目的のADVだ。方向キーで館内を移動しながら探索、場所や状況に合わせて手に入れたアイテムを使用するという非常に分かりやすく、オーソドックスなシステムになっている。

館の中はシンと静まり返っており、カチカチと時を刻む柱時計や壁に掛けられた誰とも知れない肖像画などが、ただでさえ不気味な館内の雰囲気をさらに引き立てているのだ。だが、館にあるいくつかの部屋はそれぞれその部屋に住む住人たちによって雰囲気が違う。少女や画家、音楽家、蝶のコレクターなど、各々の好みに合わせた調度品で部屋が飾られ、その中に彼ら一人一人が自分独自の世界を作り、生活している。

主人公は彼らの部屋に入り、住人の話を聞きながら、迷い込んだ妹を探す手がかりを集めていくのだが、この館の住人はすべて人間ではなく、蝶であるというところにこのゲームの幻想的な世界観が表現されている。

彼らは元から蝶なのではなく、この館に訪れることで蝶に変身した人間だったのだ。もちろん、皆蝶になりたくてなったのだが、中にはそのことを後悔している人も

いて、プレイを通じて彼らの様々な人間観や人生観を垣間見ることができる。なぜ人間という肉体を捨てて蝶になりたかったのか、蝶になって何を考えるのか…。プレイヤーは、人間が存在しない館の中で改めて「人間」について考えさせられるのだ。

音楽とCGによる相乗効果

背筋がゾクッとする静かな恐怖感、夢のような幻想感、そして人間というものの存在感…。これらの感情が交じり合ってストーリーが進んでいく『夢見館』だが、抵抗なくゲームの世界観を楽しむことができるのは、野見裕二氏による音楽が果たす役割が大きい。特に、住人である蝶が登場する時のBGMは、プレイヤーを「蝶が住まう幻想的な館」という非現実的な世界へすんなりと誘ってくれるのだ。BGMが前面に押し出された作りをしているわけではないが、ゲームの雰囲気と見事な調和を見せているので、一度ヘッドフォンでプレイしてみるとより深く『夢見館』の世界を味わうことができるのでは？

前述したように、CGの質は決して高くはない。むしろ今見るとキツいものがあるかもしれないが、ザラザラとしたムービーの質感とCGがあいまって、一層「恐怖感」や「幻想世界」というゲームの雰囲気が強調されている…というのは少し言いすぎかもしれないが。

サターンでもこんなん出てます

真説・夢見館 扉の奥に誰かが…

舞台は同じ「夢見館」。だが登場人物もシナリオも一新して発売された続編

本作は、『夢見館の物語』の続編としてサターンで発売された。今度はプレイヤーが夢見館の住人であるジュンとなって、館の中で起こるさまざまな出来事を体験していくのだ。

前作がシンプルなシステムだったのに対して、この作品ではいくつかの新要素が追加されている。たとえば「感情移入システム」。これは会話の問いかけに対してこちらの反応を選べるというもので、どう反応するかによってゲームの展開が変化していくというものだ。



このように新しい試みを取り入れていたことには賛成できるのだが、前作と違って人間の顔が出てくることによって幻想的な雰囲気が壊されたように感じられることがとても残念な点だ。

ちなみにその後、同スタッフは『月花霧幻譚 TORICO』を手がけたという噂だ。なるほど共通点があるように感じられる。



行く場所場所でプレイヤーに語りかけてくる蝶。美しいが、何故か儚げなものを感じてしまう。



購入難易度　　やや難

●おすすめポイント

お手頃な難易度、プレイ時間も2時間と、気軽にプレイできるところが非常に良い。全体の構成が非常に上手くまとまっているので、短かくても損したとは感じさせない。

●発売時の評価

当時としては、革新的な意欲作だったのだろうが、高いクオリティーの作品だったので評価も良かったようだ。ただ、メガCDということもあり…。

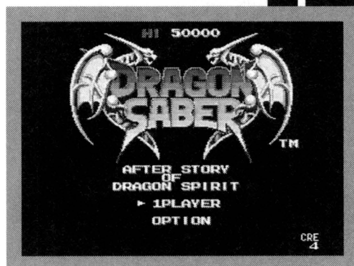
PC ENGINE

ドラゴンセイバー

メーカー：ナムコ／価格：6800円／ジャンル：STG／発売日：91・12・27／2人同時プレイ可能

勇者よ！ 太陽神の導きに従い、青き竜と化して魔王を討て！

五つのタイプに変身できるドラゴンを駆って、全9ステージを勝ち抜き、世界の平和を取り戻せ！



第二の聖龍伝説がここに誕生した！

高度な文明の暴走によって廃墟と化した世界。人々はモンスターの襲撃に怯えながら、辛うじて日々を暮らしている。だが、人々の希望が潰えつつあったとき、人間の戦士ヒューイとエルフの女戦士シリアの二人が、太陽神アーリアの加護を授かり、その身をドラゴンに変えて飛び立った。こうして、ふたたび伝説の聖龍が甦るときが来たのだった…。

『ドラゴンセイバー』は対空・対地攻撃を使い分けて敵を倒していく縦スクロール型のシューティングゲーム。途中用意されたパワーアップアイテムを取って自機であるドラゴンを強化し、最後にいるボスを倒せば、ステージクリアとなる。ステージは全9面。水没した都市の遺構、溶岩地帯、渓谷など、地形が変化に富んでおり、それに合わせたグロテスクな敵が様々な攻撃方法で迫ってくる。序盤の難易度はあまり高くないが、中盤以降は手応えもグンと増し、シビアな戦いが展開されることになる。

どのタイプで行くか？ドラゴンチェンジの魅力

このゲームには、ドラゴンの主武器である炎の火力や移動速度など、いろいろなパワーアップ方法が用意されている。なかでも面白いのが「ドラゴンチェンジ」だ。これは、対応するアイテムを取ることでそれぞれに異なる特性を持った5タイプのドラゴンに変身できるシステム。地形や敵に合わせてタイプを変えていくのだが、特定のタイプでないと進めないということはないので、プレイヤーごとに、好きなタイプを選んでゲームを進めることができるのだ。

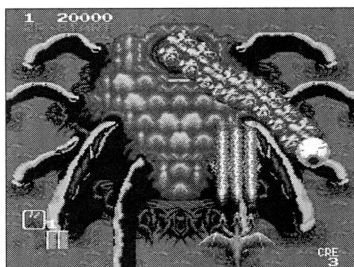
チェンジ可能なドラゴンには、次の5種類がある。

①ブルー（レッド）ドラゴン
基本となるドラゴン。パワーアップで、首を3本まで増やせる。

②ファイヤードラゴン
対空攻撃力が高い。気合弾「フェニックス」の威力は感涙モノ。

③アックスドラゴン
攻撃範囲が広いのが魅力。気合弾「ウェーブショット」は当たり判定が大きい敵に有効。

④スパークドラゴン
対空攻撃が地上の敵にも当たる



自然法則の歪みによって誕生した不気味な敵が続々と登場。全編に世紀末の雰囲気が色濃く漂っている。

という特徴を持つ。気合弾「スパークショット」は、最大火力なら空中の敵をすべて撃墜できる。

⑤スチールドラゴン

鋼のドラゴンで、鋼鉄弾を敵に撃ち込んで攻撃する。気合弾「ホーミングショット」は敵を追い求めながら画面上を貫通していく。

前半の4ステージでは このドラゴンがオススメ

5種類のタイプをどう使い分けていくか。好みが分かれるところだが、ここでは、一例として前半4ステージの攻略指針を紹介しよう（難易度はノーマルを想定）。

ステージ1……途中のパワーアップを確実に行い、火力最高、首3本でボスに挑むこと。気合弾を眼球部分に撃ち込んでいこう。

ステージ2……ボス戦は、ファイアーよりもブルーがいいかも。胴体部を撃つと拡散する炎が多くなるので、頭部を狙っていこう。

ステージ3……途中はアックス、ボス戦はブルーで。ボスが吐き出す幼体の攻撃は回避に徹し、ひたすら本体を狙うこと。

ステージ4……スパークで地上の敵を潰しながら進み、ボス戦にはアックスで臨む。画面の隅に行かないように注意しよう。

ステージ5以降は、難易度も上がり、難敵とのハードな攻防が展開されていく。ドラゴンを巧みにチェンジして、エンディング目指して激闘を切り抜けていこう！

ナムコ「ナマモノ」シューティングコレクション

混迷の1980年代、ナムコが、「自機は戦闘機やロボットなどのメカ」という常識を破って制作した、異色シューティングをここに紹介する。

バラデューク

アーケード：1985年／コンシューマ：PS

宇宙辺境警備隊の隊員である主人公を操作し、邪悪な生命体を撃退していくのが目的。1ステージが6つのフロアからなっており、1～4フロアがザコ戦、5フロアがアイテムを入手できるボーナスステージ（若干だが敵がいる）、6フロアがステージボスという構成になっている。総ステージ数は8。雰囲気は、まさにSF映画の傑作『エイリアン』。ヌメヌメした、オドロオドロしい世界観が特徴的だ。

ドラゴンスピリット

アーケード：1985年／コンシューマ：PS PCE

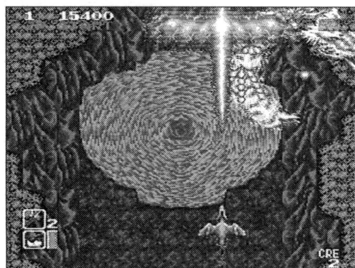
『ドラゴンセイバー』の前編にあたり、基本となる世界は同じ。内容も、対空・対地攻撃を使い分けて敵を倒す縦スクロール型とよく似ている。ステージは全部で9種類。ドラゴンの変身などがないため、『セイバー』に比べるとやや地味な感は否めないが、やり応えは十分だ。

※FC版は内容が異なり、タイトルこそ似ているが完全に別のゲーム

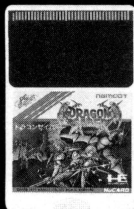
フェリオス

アーケード：1988年／コンシューマ：MD

囚われの身となった妹アルテミスを救うべく、天馬ペガサスを駆って魔物たちに戦いを挑むアポロンの雄姿を描いたファンタジーシューティング。拡大縮小回転など、当時の新基板SYSTEM IIの特徴を活かしたダイミナミックな演出と、アニメタッチのキャラクターデザイン＆ボイスで好評を博した（ボイスは正直かなり恥ずかしい）。とくに兄妹のはずなのに恋人としか思えない会話をする主役二人は、ユーザーの妄想を煽った。MD版では、残念ながらアニメーションやボイスが大幅カットされ、ファンの不興を買った。



超強力な気合弾「フェニックス」が命中！ 5種類用意されたドラゴンを上手く使い分けていくのだ。



購入難易度　　普通

●おすすめポイント

アーケードと比べて難易度が下がっているので、とっつき易くなっている。ちなみに、タイトル画面で30回リセットすると縦画面モードになる。

●発売時の評価

アーケードでのBGMが素晴らしかっただけに、エンジン版の音源にはちょっと物足りなさを感じたようだ。けっこう頑張ってると思うのだが…。

愛さえあればだいじょ～ぶ



無事に2000年の年も明けましたね～（これ書いてるのは1月なんです）。千の位が「2」になるなんて、なんだか夢のようです。編集部一同、気持ちも新たに頑張りますのでよろしくお願いしま～す。

◇ナマステ！ 読者コーナー担当の奥山です。お久しぶりです～。皆さんお元気でしたか？

◆ども、津田ですー。

◇いやあそれにしても津田さん、Y2K大したことなくてよかったですねぇ。プログラマーさん、ご苦労様でした。

◆でも、ウチら的にはとっっても大変な年末年始だったけどね。

◇ああ…そうですね。実はKTC、年明け早々に引っ越ししたんですよ。新住所はこちらです！ まだ旧住所でも届くとは思いますが、今回からはこちらにお願いしますね～。

〒104-0041 東京都中央区
新富1-3-7 ヨドコウビル2F
(株)キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部

◆KTCはこれが2度目の引っ越しなんだけど、ここって最初にいた場所にすごく近いんだよね。

◇そうそう！ ああ懐かしの東新ビル!! ユーゲー編集部初期メンバー5人がいた頃ですよね。あそこで作ったのはユーゲー1号に、『聖戦の系譜』と『マーヴェラス』の攻略本に…。

◆パチンコの本。大工の源さん。

◇そうでしたねぇ。懐かしいなぁ…やっぱりあの薄暗く怪しげなビルこそ、KTCの原点ですよね。

◆また新たな出発ということで頑張ろうね。

◇あ、キレイにまとめましたね。では読者さんからのお便りをご紹介しましょう。

☆初めて購入してみました。今まででこの本を知らなかったのがとても悔しかった。今から少しずつバックナンバーを集めてみようと思

います。でも3DOのソフトも紹介してほしいです。そんなに人気ないかなあ。(岡山県　久保昌也)

◇ふふふ…悔しいところに追い打ちをかけるようですが、実は総集編1が品切れです。在庫がまったくないので、今書店さんに並んでる分でオワリという驚愕の事実が判明しました。私も知らなかったよぅ。

◆これで1号は永遠に幻だねぇ。

◇ものすごく大量の注文でもあれば、増刷するかもしれませんが…。可能性はとっても低いと思います。ごめんなさいね。

◆3DOは…たぶんそのうちに。だってほら、あんまり一度にやるとネタがなくなっちゃうしね。

☆目次では『悪魔城伝説』が『悪魔城ドラキュラ』になってます。派手なミスですね。

(東京都　水田英智)

◆読者の皆さんからの指摘を受けて初めて気づきました。担当の原田くんが「ふぬおおぉぉっっ」とのけ反ってたよね。

◇最初にあれを書いたの、私なんですけどねぇ～。ごめんなさい。

◆はい?

◇いや、私って目次担当じゃないですか。でも、ほかの人が担当してるソフトは「確かこんな名前のソフトだったよなー」とうろ覚えで書いてデザイナーさんに渡しちゃうんですよ。だからちゃんと担当の人が確認してね、と言ったじゃないですか。

◆そうか、そういうことだったのか…! じゃあ最初に聞いてよ、正式名称を。

◇ああ! そうですね～。

☆ほかのゲーム誌と違い白黒で、目の弱い私でもとても読みやすいです。それに本棚に入りやすいサイズでこれも便利。運営は大変しょうがこれからも頑張ってください。　(?県　岡崎サミ)

◇意外な効果があったんですねー。いつもカラーじゃないって怒られるコトは多いんですが、モノクロを喜んでくださってる方もいらっしゃったとは…。

◆その分、デザインが濃ゆーい感じだけどね。

◇かえって読みにくかったりして。

☆1号から買ってますが、立ち上げ時のスタッフもほとんどいなくなり、16ビット以下マシンのソフトも紹介し尽くしてきた感も。

(三重県　好きだぜセガ)

◇がーん。いない? いないですって?

◆1号っていうと、前編集長の小泉さんに、引地さん、中村さん、それにオレらでしょ。田口さんは2号だけ…にしたって1/3残ってる…よね。まあ「ほとんど」という言い方もできなくはないと思うけど。

◇私たちだけではご不満なんでしょうか～(笑)。

☆友人の紹介で貴誌を知り、9号から購入しています。総集編1の『ディーヴァ』の記事に感激したX1ユーザーの自分としては、最近再びパソゲー関連の記事が掲載されたことと、13号で個人的に気に入っている『ウィル』が紹介されたことには感慨深いものがありました。FDという記録媒体の性質上、今では入手困難で記事にするのは大変だと思いますが、まだまだ紹介すべき名作はあります。今後のパソゲー関連の記事の展開に期待しています。

(岐阜県　おっくす)

◆相変わらず要望は高いよね、パソゲーも。またそのうちやると思うんで、楽しみにしててください。

◇『ディーヴァ』といえば、冬のコミケでディーヴァサークルさんを見つけてしまいました…。今どき、このゲームを好きとか言ってるのは私くらいかと思っていたのに、やはり日本は広いです。

☆DCや64DDなどで昔のゲームを遊ぶことができるようになる、とか言われているようですが、どのようなサービスになるのか記事で取り上げていただきたく思います。　(神奈川県　灯守)

◆それはもちろん! だよね。

◇レンタル形式になるとか、色々話は流れてますが、本誌でも取材は続けたいと思います。決定したら記事にしますので、楽しみにしててくださいね～。

前号への反響



小松崎先生のデッサン狂ってます発言が話題を呼んだ今回。

☆メジャーゲーム特集、とてもよかったです。ゲームの共有体験というのは素晴らしいもので、今でも当時のゲームの話題で盛り上がることはよくありますよね。『ゼルダ』『マリオ』『ドラクエ』『FF』…後世に残していかなければならないと思います。

（新潟県　パームボール）

☆実はしばらく連載記事以外の特集が読みにくかったのですが、今回の「メジャーゲーム」は楽しかった。自分自身が遊んだゲームの記事はやはり格別です。まだ見ぬゲームの記事も楽しいですが、正直寂しかったんですねぇ。

（静岡県　tac）

◇今回初めての試みだったこの特集で、よーくわかったことがありました。ねぇ、津田さん。

◆そう。…みんな、実はメジャーゲーム好きなんじゃん!! ということがアンケートに如実に現れてびっくりでした。

◇ホントですよねぇ。こんなに人気が出るとは思いませんでした。ちょっと今までマイナーにこだわり過ぎてたのかも知れませんねぇ。新たな境地ということで、これからも続けていきましょうか。

☆小松崎氏のインタビューがよかった。世代が離れた方（失礼！）の今のゲームに対するものの見方が新鮮でした。今後もこういうゲーム業界と直接関係のない方のインタビューがあると面白いです。

（千葉県　ハヌケ星人）

☆寺田画伯の絵に「デッサン狂ってますね」とは、さすが小松崎先生。本物です。しびれました。

（福岡県　BGR-にこよん）

◆こちらも人気の高かった小松崎先生インタビュー。やっぱりスゴイよね。

◇すごいです。本物ですもの。ゲーム業界以外の方のインタビューっていうのもいいかもしれませんねぇ。

☆『ハイブリット・フロント』がマイナーゲームだったなんて！　トンがったゲームが多いMDにおいて数少ないトータルクオリティの高いゲームなのに！（だからマイナーなんだったりして）

（秋田県　しんげつ）

◇えーとほら、メジャーとかマイナーっていうのはある種主観というところもありますから、あまり気になさらずに…。

◆あのゲームは、ライターさんがすごく気に入ってたんだよね。

☆13号では『FE聖戦』を取り上げてくださってありがとうございました。思えば貴社とのお付き合いは、ユーゲーをさかのぼること数ヶ月、主人公でも何でもないヤツが裏表紙を飾っている、変な聖戦の攻略本を見つけたのがきっかけでした。ウチのサークルのお客さんも、「FE攻略本の最高傑作」

と言ってます。どうかあのノリで『トラキア776を遊びつくす本』を作ってください。
（京都府　めがんて野郎）

◇嬉しいです～。ラスボスの武器が間違ってるというとんでもない本ですが（笑）。裏表紙のキャラを誰にするかは、ものすっごく揉めました。ね、津田さん。

◆結局奥山さんの主張が通ったんだよなあ。

◇だって彼は真の主人公ですから、当然ですよ～。

◆『トラキア』は攻略本を出せそうにないので、次のナイゲーで大特集する予定だよ。やっぱりあのノリでね。

☆「懐ゲーキャラ名鑑」が4ページになっていて、しかも大好きな『ロマサガ2』の超格好いいイラスト付き。もう大満足でした!!　でもこのゲーム、ラスボスの一歩手前でセーブしてしまい、ぼこぼこにされて最初からやり直すハメになった人も多いのでは…私と私の周りだけ？
（岐阜県　光速☆麦茶）

◆そういう情報は前もって聞いていたから大丈夫だったさ。4、5回やったしなー。

◇友人がソレやりました。テンプテーション見切ってなくて、アウトっていうの。私もこのゲーム好きですよ～。

☆ゲームご隠居昔語り、よかったです。ゲーム会社の歴史ってあまり知る機会がないのでエニックスやセガもぜひやってください。
（東京都　住枝千晶）

◇新連載のこの企画、評判いいですよね。やっぱり最初のネタがアレだったのが…（笑）。

◆ライターの大澤さんが書き下ろす単行本「ゲーム雑誌のカラクリ（仮）」も、3月の末頃には発売されるんで、ぜひよろしく！　ナイゲーとほぼ同じくらいの時期かな？

◇津田さんが担当する初の単行本ですもんねぇ。私も原稿を読みましたが、めちゃめちゃ笑えました。ウチの編集部に近いところもあって、どこも同じなんだ～って。

◆きっとゲーム雑誌編集者の真実がわかるよ、これ読むと。

☆「疾走！　魔法大作戦」面白すぎ。ガンバレゴーゴー！　次回『タクティクスオウガ』は主人公の職業を忍者にしていくのが妥当か？　カオスルートですかやっぱ。3章でハボリムを救出するまでが非常に大変そうですね。その後はペトロで楽勝か？
（東京都　ばーM317）

◆魔法大作戦には面白い法則があるんだよねー。

◇ええ…「苦労がにじみ出れば出るほど人気が高い」というヤツです。おかげさまで前回の『FF2』完結編は、アンケート首位でした。クリアのご祝儀ですねきっと。ありがとうございます…。

◆ということは、今回もあえてイバラの道を行くわけ？

◇ええ、忍者なんて半端な魔法使いを使うことは許されませんよッ。ロウルートを補助魔法使いで突撃ですうっ。

◆奥山さん、目がコワイ…。



Q&A ユーゲー質問箱

机の上のサボテンがしぼんできてます。枯れそうです。さようなら。

◇前号のアンケートはがきには好意的なご意見が多かったSS進出の件。いかがでしょうか？　ちょっとどきどきしますねぇ。

◆ちょっぴりマイナー、ちょっぴりメジャーというところで、まあ最初なんでやってみました。今後も皆さんのご意見参考にさせていただきますー。

☆懐ゲーキャラ名鑑の奥山さんの姿は本当なんですか？　テンプテーション全開なカンジで…。

（東京都　沼田幸江）

◇嘘です、嘘ですようぅ。信じないでください～。

◆まああれはねぇ、誇張して描いてもらってるわけだし。

◇自分で言うのもなんですが、私に「テンプテーション」という技は存在しません。ちょっと欲しいとか思ったりはしますが～（笑）。

☆バーチャルボーイ特集をやって欲しい。普通のゲーム誌はしょうがないとして、この本にも載っていないということは、バーチャルボーイはゲームとして認められていないということですか？

☆読者が選ぶ効果音ランキングとか知りたいです。ドラクエの階段の「ザッザザッ」とか。

（山形県　たかやま）

◇これはまた、票のわかれそうな要望ですね（笑）。

◆ユーゲー研究所でやってみたら？　アンケートはがきに欄作って。

☆埋もれている良作ゲームを紹介するというのが貴誌の編集方針であるのならば、SSという分野はまだ手を付けていない金鉱みたいなものだと思います。非常に発掘のしがいがあると。

（宮城県　S－N・5）

うきうき ILLUST Gallery イラストギャラリー

今回のイラストも、以前送っていただいたものから選出。すぐ掲載されなくても気長に待ってみてね。

投稿のオキテ

イラスト／お手紙／アンケート葉書など、編集部宛てのお便りは1つの封筒にまとめ送ってくれてもOK！　でもそれぞれに住所・氏名・ペンネームなどを書いてくださいね。イラストは、必ずモノクロで描いてください。それと、トーンが剥がれたり、消印がついちゃったりするので、封筒に入れて送ってくれるといいかも。ついでにアンケート葉書も入れると切手代の節約にもなりますよ～。



（東京都　内田純）
◇相変わらず渋いんですが、今回は判りません。ああ何だろう…。



（神奈川県　斜ん風）
◇ずいぶんやんちゃな感じのカイですねぇ。カワイイです。

◆コナミマニアさんは、最近になってからの読者さんなのかなー？

（埼玉県　コナミマニア）

◇8号で特集したんですよ～。もしよろしければ、そちらをごらんになってください。あと、単行本「謎のゲーム魔境」にもバーチャルボーイがたくさん載ってます。

☆編集さんたちはどういう動機でこういう仕事をしているのですか？　やはりゲームが好きなんでしょうか。バカゲーなどをやる根性はスゴイです。

（兵庫県　平沢聖峰）

◆そりゃーもちろん、ゲームは好きですよ。動機かー…難しいなー。バイトに来てて、そのまま？（笑）

◇それじゃつまらないですよ、津田さん。えー私の場合はですね、3歳の時に夢に女神様が現れて、「そなたは将来ゲーム雑誌の編集者になる運命なのだ」とお告げを受け、それからというもの…。

◆はいはい、要するに話作らないと何もないのね。

◇そういうことです…やっぱり「たまたま」かも。

☆読者間の情報交換コーナーやホームページを作って欲しいです。切実。

（石川県　中村元子）

◆ホームページ…あるんですよー。あんまり認知されてないみたいで悲しいですが。

◇情報交換は、わくわくインフォメーションを使ってくださいね～。

☆カラーページを増やして欲しい。値段に影響がない程度で。

（東京都　BOMB）

◆無理でしょ、それは（きっぱり）。

◇値段に即座に影響があると思いますよ～。単純計算で4倍かかるわけですから…ごめんなさいね。

☆読者プレゼントは毎週のように送られてくるとありますが、余ったりしませんか？

（長野県　Dサイド）

◆引っ越しがもう少し早くわかっていたら、前号で大放出したんだけどねー。

◇そうですよね。読者さんから提供していただいたプレゼント品を収めた段ボールが、一番多かったような気がしますものね。



（東京都　人間コンセント）
◇私、こんな『サラトマ』は始めて見ました…コメントが浮かばない。



（東京都　新井藍）
◇この方もキレイな絵ですよね。また送ってくださいね！



（福井県　秋山仁）
◇マイナー趣味は悲しいものがありますよね。共に頑張りましょう！

萬屋遊芸堂



編集部でも『ポケモン金銀』人口が増加中。さすがですねぇ。

☆『アルバートオデッセイ』を理解できずに1時間で止めた私が「『トラキア776』したいなあ」と言ったら、友人総出で止められました。　（山口県　村上百合オ）

◆◇止めます!!

◇あら…ハモっちゃいましたね。まあ、熱意さえあれば大丈夫だとは思うんですけども…。

◆にしても、あれはちょっと。最初は『聖戦の系譜』の方をお勧めするかなー。

◇あちらの方が本編、って感じですしね。その方がいいですよ～きっと。

☆一部ソフトに異常な値がついているのは、店が悪いのでも売る人が悪いのでも、ましてやユーゲーが悪いのでもありません。その異常な値段で買う人がいるという「事実」が悪いわけで、みんなそこんところ自覚してるのかな～ってコトです。　（千葉県　棒人間）

◇どおおしても欲しくて、でもってお金があったら…買っちゃいますよね…たぶん。私も今、大金積んでも欲しいモノがあるし…。

◆結局のところ、それだけのお金を出す価値がある、と思う人が多いってことだよね。難しいなあ。

☆『天外魔境ゼロ』がY2Kに対応しているかどうかで友達と2時間揉めました。
（福岡県　和田優輝）

◇で、結果はどうだったんでしょうか？　なんだか気になってしまいます。

◆ほかにも何かゲームで、Y2Kに引っ掛かりそうなのあったかなあ。

☆以前どこかで、ネオジオ好きな方の愛称で何か良いものはないか、というのを思いだしました。それで私は「ショッカー」と呼んでます。100メガショックだから。　（神奈川県　斜ん風）

◇それはまたなんとも…その…コメントのしにくいネーミングですね。

◆奥山さん、毒舌家だからなぁ（笑）。自覚してる？

◇してますよ。原田さんほどじゃあないと思ってるんですが

☆私が中学生の頃から通っていたゲーム屋が閉店することになりました。個人経営ですが、現行機種からFC、PC、MDまでありとあらゆるものを扱っていました。閉店最終日には思いっきり散財したいと思います。
（東京都　タックルメン）

◆それは残念だねー。長年の思い出がひとつ消えてしまう、って感じかなあ。

◇何かいいものが手に入ったでしょうか？　最後のお買い物ですね。ううう。

☆もっと私見を大爆発させてくださっていいんですよ。読者もそれが全てだなんて思いませんから。
（大阪府　浦拓三）

◆やっぱり、そのソフトをプレイした人の、ナマの感情が入る方が、面白いと思うんだよね。

◇それにしても、何か心強いですね…。胸にこう、ぽっと灯がともるような…。

◆何をイキナリ、詩人になってるのさ。

◇だってほら、この後の怒涛の刊行ペースを考えると…。3月アタマにこの本、4月にナイスゲームズ4号と、津田さん担当の単行本、5月が総集編3、6月がユーゲー15。結構とんでもないスケジュールなんですよ。

◆…次にオレたちにまとまった休みが来るの、いつ？

◇ゴールデンウィーク明け。

◆…頑張るか。

◇…頑張りましょうか。それでは皆さん、しばらくの間、毎月お会いできますので!　ぜひよろしくお願いしますねー。

わくわくインフォメーション

読者さんの交流の場として使ってくださいね、
同人誌やHPの紹介もOKです！

INFORMATION ROOM

今回、回答がちょっと長めなのでやっぱり拡張版です。質問など、どんどん募集してます〜。

☆東京の水田さんがタイトルを探しておられるのは、おそらくユタカの『ロゴスパニックごあいさつ』でしょう。95年11月17日発売と、わりとＳＦＣ末期のゲームなのでメジャーでは、ないですよね。（奈良県　霜月緑朗）

◇多くの方から回答をいただきました。ありがとうございます。

☆ろまサガさんへ。
オールドキャッスルに行くには、
1：イベントをあまり終わらせていない。
2：ある程度戦闘を繰り返しレベルが上がっている。
3：ガラハドを殺していない、もしくは殺したあとに冥府に行き、デスに生き返らせてもらっている。
という条件を満たしている必要があります。また、すでに最期の試練の情報を得ている場合は、2度と行く事ができません。このことを利用すると、冥府へ行き、ガラハドを生き返らせ、詩人から巨人の里の情報を聞き、残ったイベントを終了させる事によって最期の試練の場所を聞き出す、といった事も可能です。
また、主人公によってはオールドキャッスルに行きにくい場合もありますが（特にアルバート）、基本的にどのキャラクターでもイベントのこなし方を工夫する事によって、オールドキャッスルに行く事はできます。ほっといても勝手に終了しないイベントは、そのままほっとくのがポイントです。（愛知県　たま）

☆13号のろまサガさんに対する回答です。このゲームは20回ほどやっているの、これで大丈夫だと思います。
オールドキャッスルは基本的に四天王のイベントをはじめていて、かつクリアをしていないというフラグ立てによって決まるものと思われます。よって、例えば次のようなプレイスタイルが考えられます。
1：序盤の固定イベントや初期にこなしておくべきイベント（ウェストエンドのダンジョンなど）はクリアしておく。また、地名はなるべく出しておくと良い（リガウ島の草原などは序盤にしか出せない）なお、騎士団領イベントはおそらくやってもやらなくてもいいが、コンスタンツ編くらいまでは先にクリアしてもいいと思う。ガラハドはこの時点では放っておくこと。
2：水竜のイベントが始まったら、ひたすら戦闘回数を重ねる。一定数戦うと、詩人がオールドキャッスルに行けると言うので、表示を出す。なお、この戦闘中にモンスターのレベルが上昇して行くので、比較的弱い水竜神殿入り口のスライム系がオススメ。
3：表示を出したあとは巨人の里に行かず、各地に残っているはずの未クリアのイベントをこなしていく。クリアしていくと、詩人に最終試練の話が聞けるはずなので、それをクリアする。
4：その後ガラハドを殺すと冥府に行ける。ただし、グレイが主人公の場合、ガラハドを殺せない場合があるので注意。これで3つとも行けるはずです。（神奈川県　西田祐輔）

◇微妙に違った意見なので、両方載せてみました。ほんとに難しいですよね、このゲームは…頑張ってくださいね！

KTCホームページ

http://www.microgroup.co.jp/ktc/ug_ng/index.htm

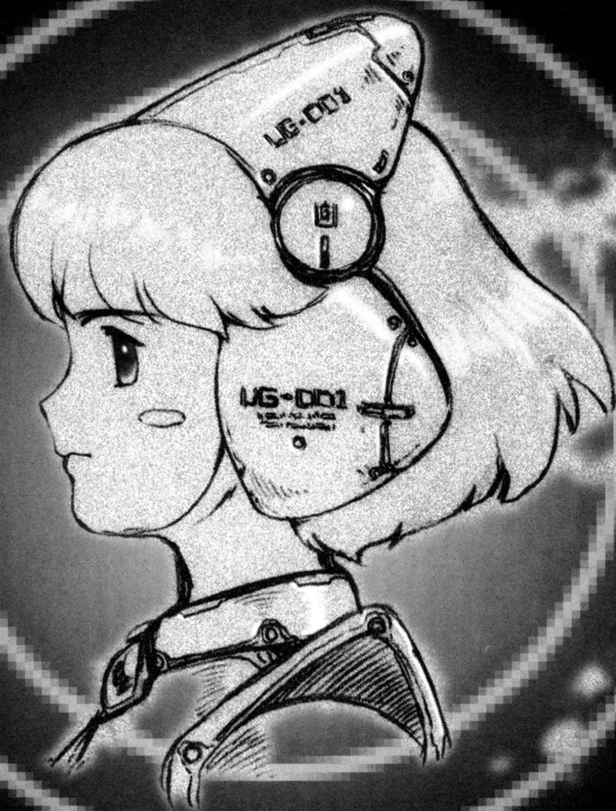
◇相変わらず皆さんの書きこみがさかんな掲示板。今は、マジックマンさん主催の「ユーゲーオフ会」が企画されています。成功をお祈りしていますね。ほかにも、Ｘ68Ｋの話題などが最近は出ていました。
◆編集雑記も毎週金曜日に更新中。ぜに見に来てねー。

お便りのあて先はこちら！

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル2Ｆ
(株)キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部

HISCORE 65535　CREDIT98

チョウゲーム
ショウジョ
ユーゲ



第四回　「幸一の恋」（前編）

ゾルゲ修羅場

キンコーン

あ、あの萌美ちゃん

じゃなかった桑原さん。お、おれ2組の弓削だけど、

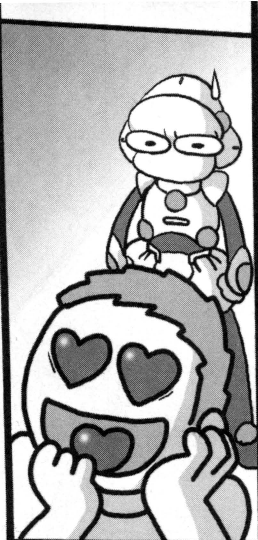
あ、あのなぜか今ここに保土ケ谷ドリームランドのチケットが2枚あったりするんだけれど

今度の日曜日とかよかったらいっしょにどう？

日曜日？いいわよ。

楽しみに待ってるわ。








弓削
郵便


おかしい！
あの幸一が、
学校から帰っても
ジャガーCDを
プレイしない
なんて！
もしや幸一の
心に狂気が
とりついたのでは
・・・？

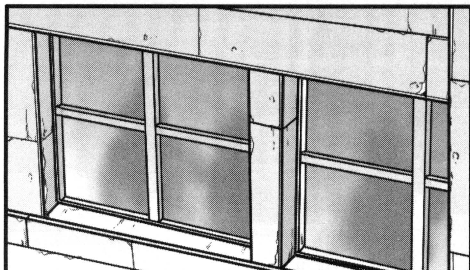

しっかりして
幸一!!!
もっと現実から
目をそらさなきゃ
ダメッ!!!
何ワケの
わからない
こと言って
るんだよ!!!

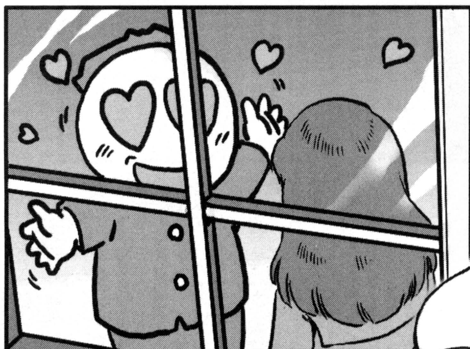

ああ…
萌美
ちゃ～ん

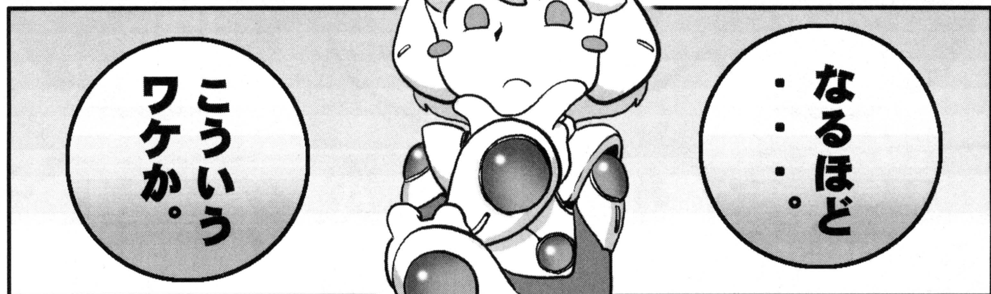

狂ってる！

そこまで言うか。

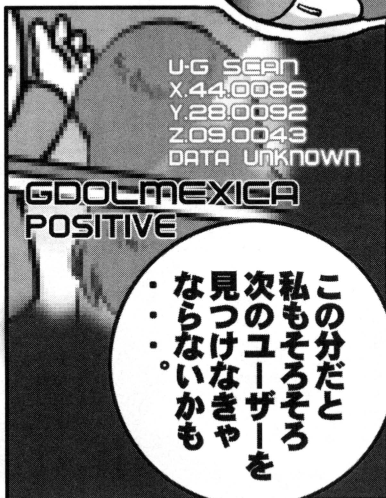




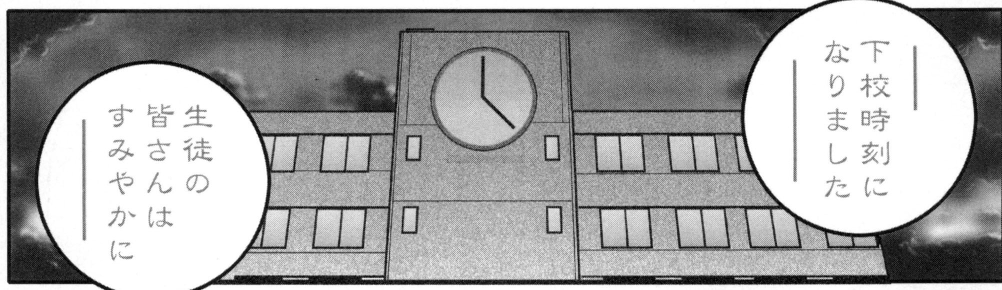


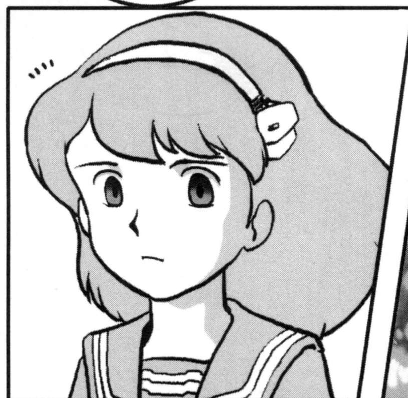

なるほど・・・。
こういうワケか。


幸一もすこしはオトナになったってワケね。


U-G SCAN
X.44.0086
Y.28.0092
Z.09.0043
DATA UNKNOWN
GDOLMEXICA
POSITIVE
この分だと私もそろそろ次のユーザーを見つけなきゃならないかも・・・。


!
あれは?


下校時刻になりました
生徒の皆さんはすみやかに








・・・からめ手でくるとはね。
正体をあらわしなさい。




お気に召さなかったかしら？
でも私はあなたとまともにやりあうほどバカじゃないわ。
超ゲーム少女ギャルーゲ


狙いが見えないわね。素直に幸一をギャルゲーにハメれば済むんじゃなくて？
それとも幸一に手ひどい失恋でもさせれば、私がダメージを受けるとでも思った？


まあね。あなた自分で思っているほどタフじゃないわ。
ユーザーに本気で存在を否定されたら消滅するしかないはずよ。・・・あの時のように。

・・・・・。ぶちのめす前に一応最後まで聞いてあげる。何をする気？

簡単よ、あの子も「胎（はら）」に招くだけ

実はもうあまり時間がないの。「ドルメヒカの石」が出現するわ。

まさか・・・。あれはまだ20年は現れないはず。

あなたのせいで世界は大きく狂ってしまった。

あなたが正常に機能していればね。裏切り者ユーゲ。

すでに幸一の意識には、強力な物語爆弾（エピソード・ボム）が植え付けてある。

今ここで私を倒しても、途中で破綻したエピソードにより彼の精神が破壊されるだけ。

だまってこのまま
日曜日を
お待ちなさいな。

そうすれば
あなたの
消滅だけで
勘弁して
あげるわ。

急転直下のストーリー展開！
はたして「胎(はら)」とは
「ドルメヒカの石」とは何か？

だいたいこんなに突然
裏設定を連発させて
作者は収集がつくのか？

とにかく
浮かれてる
場合じゃないぞ
幸一！

つづく…

BACK NUMBER

バックナンバーのお知らせ

ユーズド・ゲームズ　バックナンバー常備店さん

「近くの書店で売ってないよ～!」という、読者さんからの悲鳴にお答えして、全国で「ユーズド・ゲームズ」を確実に置いてくれている書店さんを紹介!　これからも、どんどん増える予定です。置いているのに載っていないという書店さんがあったら、「ここに載せてもらえるんですよ～」と**書店さんに**言ってみてね!

●北海道札幌市中央区
YES電脳館
旭屋書店　札幌店
●宮城県仙台市青葉区
本のゴリラハウス　匂当台店
本のゴリラハウス　花京院店
アイエ書店　駅前店
●山形県酒田市
青山堂ブックランド
●福島県いわき市
ヤマニ書房
●群馬県前橋市
戸田書店　前橋店
●千葉県流山市
マジカルガーデン　南流山店
●千葉県千葉市中央区
三省堂Bee-One
●千葉県千葉市美浜区
ブックストア談　幕張店
●千葉県柏市
新星堂　カルチェ５柏店
●千葉県船橋市
アニメイト　津田沼店
●埼玉県浦和市
Dokidoki冒険島　南浦和本店
須原屋　本店
●東京都目黒区
恭文堂書店
●東京都新宿区
芳林堂書店　高田馬場店
紀伊国屋書店　本店B1
●東京都千代田区
明正堂書店　秋葉原店
T-ZONEミナミ
石丸電気　ゲームワン
ラオックス　ザ・コンピューターゲーム館
書泉　ブックタワー７F
●東京都立川市
オリオン書房　立川北口店
●神奈川県平塚市
文教堂　伊勢原南店
●神奈川県川崎市
文教堂ブックセンター
●長野県更埴市
Dokidoki冒険島　更埴店
●静岡県沼津市
吉野屋
●静岡県浜松市
マジカルガーデン　浜松高台店
●愛知県名古屋市緑区
マジカルガーデン　緑店
ブックセンター名豊　緑店
ファミーズ　浦里店
●愛知県名古屋市中区
三洋堂書店　上前津店
●愛知県名古屋市港区
ファミーズ　名港店
ファミーズ　当知店
●愛知県名古屋市南区
ファミーズ　柴田店
●愛知県刈谷市
ブックセンター名豊　刈谷店
●愛知県東海市
ファミーズ　富木島店
●愛知県知多市
ファミーズ　知多朝倉店
●愛知県知立市
しんせつ書房
●愛知県半田市
ファミーズ　半田インター店
●愛知県大府市
ファミーズ　共和店
●愛知県知多郡阿久比町
ファミーズ　阿久比店
●岐阜県各務原市
本２１　各務原店
●岐阜県高山市
三洋堂書店　高山店
●岐阜県恵那市
コスモブックセンター
●三重県津市
白揚　藤方店
●三重県鈴鹿市
宮脇書店　鈴鹿店
●三重県名張市
長谷川堂書店
●滋賀県彦根市
CBワールドフジノ　彦根店
●京都府京都市南区
アバンティブックセンター
●京都府京都市下京区
ブックストア談　京都店
●大阪府池田市
甲川正文堂
●大阪府大阪市浪速区
ソフマップ　７号店ザウルス
わんだーらんど　なんば店
ソフマップ　４号店２F
●大阪府大阪市北区
旭屋　本店
宮脇書店　大阪店
紀伊国屋書店　阪急32番街店
●大阪府大阪市東住吉区
アセンス
●大阪府大阪市都島区
駸々堂　VERSION99
●兵庫県神戸市中央区
駸々堂　神戸三宮店
●岡山県岡山市
丸善　シンフォニービル店
●岡山県総社市
宮脇書店　総社店
●鳥取県鳥取市
ブックセンターコスモ　吉方店
●広島県福山市
啓文社　瀬戸店
●島根県松江市
BC今井　西津田店
●福岡県福岡市
りーぶる天神
●福岡県前原市
明林堂周船寺店
●鹿児島県鹿児島市
ひょうたん書店
ひょうたん書店　Warp店

＊掲載ご希望の書店様を常時募集しております。弊社販売部までご連絡頂ければ幸いです。

次号予告

第1特集
ひたむきな少年時代よ甦れ!
ファミコン――沈まぬ太陽
初期ファミコンソフトを一挙公開!

第2特集
命短し恋せよ乙女!
秒殺ハードで一晩中
早々と市場を去ったハードを大特集

美食倶楽部バカゲー専科／ゲームご隠居昔語り／疾走!　魔法大作戦／ゲーム19XX
豪華連載陣も絶好調!!

季刊　時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌
ユーズド・ゲームズ

Vol.15 SUMMER
2000年6月初旬発売予定
（地域によっては遅れることがあります）

ユーズド・ゲームズ

季刊ユーズド・ゲームズVol.14春号
2000年3月3日発行　第5巻第1号通巻16号
定価：本体760円（消費税が別に加算されます）

発 行 人：武内静夫
編 集 人：滝沢嘉一
編 集 長：滝沢嘉一
編 集 部：津田清和
奥山美雪
荒木秀哉
原田勝彦
デザイン：マイクロハウスクリエイティブ事業部
小野　瞳
金本美緒
編集協力：飯田斬九郎（無所属トップ屋）
市川和久
M 2
上志野雄一郎
大澤良貫
佐曽利英希
ジョッキー☆笹岡
ゾルゲ市蔵
田中ノボル
中村満
藤井宏幸
販売営業：長谷川安次
河合秀晃
広告営業：小山睦夫
五十嵐健一
印　　刷：図書印刷株式会社
協　　力：クラブハウス
トレーダー

（株）キルタイムコミュニケーション
〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル2F
編集部 Tel. 03-3555-1201 FAX.03-3551-9384
販売部 Tel. 03-3555-3431 FAX.03-3297-0180
広告部 Tel. 03-3555-1202 FAX.03-3297-0180

EDITOR'S ROOM

我が家に新しいパソコンがやってきました。しかも、念願のデスクトップです。3年前に買ったノートパソコンよりずっと安価なのにメチャメチャ高性能で、大満足。DVDも再生できて音声入力も可能（使うのか？）。あまりにも嬉しくて、いよいよパソコンゲームに手を出そうかと思案中です。それまでのパソコンでは、スペック的にゲームをすることなど考えられなかったので、堤防が決壊するかのごとく買いまくりそうで怖いです。（滝沢）

怒涛の月刊ペース刊行の日々がやってまいりました。これから半年のことを思うとかなり厳しいですが頑張るのです。ついでに3月に単行本がでます。「昔語り」の大澤さん執筆による『ゲーム雑誌のカラクリ』。割と誤解されがちなゲーム雑誌編集者の真実はこんなモンだよーっと内部事情を暴露…というか暴露するほどのことがない、ということをバラしちゃうような内容ですね。ただ今鋭意製作中。本屋で見かけたらひとつよろしく。（津田）

「どうしてあの時ハマら（れ）なかったんだろう…」という気持ちがプラスされる分、時期遅れに心にキたものほど情熱度が上がるような気がします。いや、正月に実家で読み返してから『スラムダンク』に夢中なんで。あの頃は同人もネットも縁なかったし…。三井の抱える悔恨と贖罪、斜陽の強豪校を支える藤真の強さ、清田のひた向きさと自尊心が好きです。98年のカレンダー（国体編）の入手はさすがに無理か…。残念ですねぇ。（奥山）

2000年になっちゃいました。遅ればせながら、おめでとうございます。今年も「ユーゲー」並びに「ナイゲー」をよろしくお願いしま～す。さて話は変わりますが、最近つくづく太ったなぁと実感。ポッテリ腹を見てるとホント、腹立ちます。実はボク、編集部に入ってから、2種類のダブっとしたチノパンしか着用してないのです。元々ジーパンが好きで、家にはサイズ29や30のストレートジーンズが5本程眠っているのです。今年は絶対はく!!（荒木）

最近、編集部のDCを一人占めにしています。どうして他の編集部員はDCやらないんでしょうね。戦車とか戦闘機とか全方位ミサイル発射ロボとか都バスとか爆薬刑事とかアメ車タクシーとかが炸裂しまくってて、最高に愉快なのに。この調子で、メガドラと同じイバラの道を辿ってほしいですね。某全然自由じゃないフラグ立てADVモドキとかはいらんから。（原田）

ユーズド・ゲームズVol.13　読者プレゼント当選者

●韓国謎CD 1
愛知県　鈴木英二
●韓国謎CD 2
神奈川県　鈴木克彦
●韓国謎CD 3
愛知県　中野泰則
●韓国謎CD＋カセット
山形県　原田洋典
●オセロ
静岡県　戸塚和人
●ファミコン探偵倶楽部Ⅱ後編
岐阜県　山田誠司
●上海Ⅱ
福島県　吉田博之
●超魔界村
新潟県　田嶋悠
●ノスタルジア1907
兵庫県　柳田学
●スカイミッション
兵庫県　蓬莱裕道
●全日本プロレス
北海道　山本哲也
●餓狼伝説
神奈川県　西本浩史
●パズル忍たま乱太郎
埼玉県　田中敦史
●タイニートゥーンアドベンチャーズ2
大阪府　浦拓三
●斬GEAR
北海道　大野孝志
●ドラゴンボール神竜の謎
埼玉県　川口与志昭
●三国志Ⅲ
海部郡　鈴木敏之
●バーティカルフォース
東京都　院田昭博
●凄ノ王伝説
埼玉県　勝田峰久
●ワギャンランド2
福井県　橋本拓弥
●パワーリーグ
栃木県　磯ヶ谷淳
●ちびまる子ちゃんうきうきショッピング
大阪府　長谷川浩隆
●ロード・オブ・ウォーズ
神奈川県　井上学
●マーヴェラス攻略本
奈良県　後藤匡篤
神奈川県　鳥谷部良
神奈川県　佐藤行広
●FE聖戦の攻略本
千葉県　大森由美子
神奈川県　佐藤潤
東京都　松岡まゆみ
●魔法騎士レイアース
東京都　沼田幸江
●エッガーランド
兵庫県　西海智久
●麻雀王
三重県　西井昭文
…ほか、19名様
●サンサーラナーガ
山梨県　武川隆之
●ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ
新潟県　野口等
●韓国モノポリー
新潟県　宮越大輔
●ユーズド・ゲームズバックナンバー
岡山県　久保昌也
…ほか7名様

5月15日までにプレゼントが到着しなかった場合はお手数ですが編集部までご連絡下さい。

●面白かった記事（3つまで目次の番号を記入して下さい）

●つまらなかった記事（3つまで目次の番号を記入して下さい）

●あなたが初めて買ったファミコンのソフトと、それにまつわるエピソードを教えてください。

●90年1月～6月発売のゲームソフトでもっとも好きなタイトルを3本あげて下さい。　また、その理由は？

●思い出に残る効果音を教えてください。
ソフト名

ソフト名シーン

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書き下さい。

●欲しいプレゼント番号を3つ書いて下さい
（P74参照　プレゼントのしめきりは4月20日までです）

①　②　③

POST CARD

50円切手を
貼って下さい

1040041

東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル2F
KTC キルタイムコミュニケーション
季刊 ユーズド・ゲームズ 編集部
Vol.14アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　　　住所			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●買って面白かったゲームソフト名

その理由

●特集でとりあげて欲しいテーマは？

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

平成12年3月3日発行 第5巻第1号通巻第16号 発行所・キルタイムコミュニケーション 発行人：武内静夫 編集人：滝沢嘉一 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル2F TEL03-3555-3431（販売） FAX03-3555-1203

定価：本体760円 ※消費税が別に加算されます

ISBN4-906650-47-3 C2076 ¥760E